Micro NEWS

16 PAGES DE P.A. GRATUITES

AMSTRAD CPC+ /GX4000

BUG D'OR 70 TITRES DETOURNES

ACCOLADE GREMLIN MIRRORSOFT ELECTRONIC ARTS

TELECHARGEZ SUR 36 15

SONDAGE LES 50 GAGNANTS

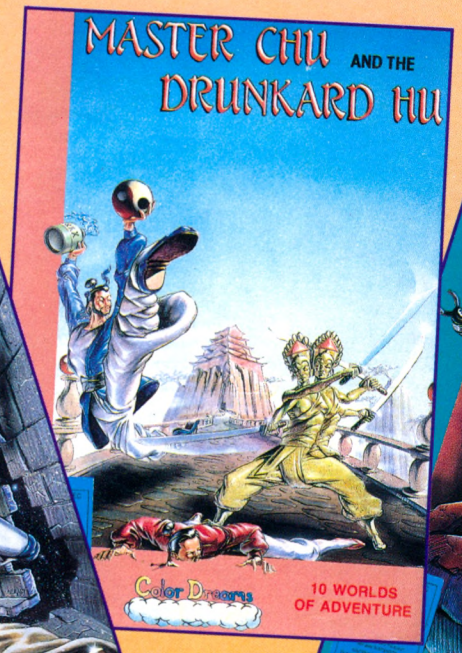
1er SEPTEMBRE 1990 / N°39
BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7,80FS - CANADA : $ 6,50
M 2843 - 39 - 25,00 F

POUR CONSOLE NINTENDO®

3 ATOUTS DANS VOTRE JEU !

COLOR DREAMS

MASTER CHU AND THE DRUNKARD HU*
Vivez intensément les charmes et les mystères de l'Extrême-Orient. La déesse Shiva retient votre meilleur ami prisonnier. Foncez à son secours ! Action et dépaysement garantis !



CAPTAIN COMIC*
D'ignobles traîtres ont dérobé les trésors de la planète Osmic. Heureusement le Captain Comic veille ! Une aventure décoiffante, un jeu d'arcade époustouflant !

CRYSTAL MINES*
Etre propriétaire d'une mine de diamants quel stress ! Seul, aux commandes de votre robot télécommandé, vous explorez les entrailles de la terre. Attention ! D'horribles monstres vous barrent la route. Saisissez votre chance et devenez riche ou pauvre. A vous de jouer !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

ZIG-ZAG 47 65 79 85

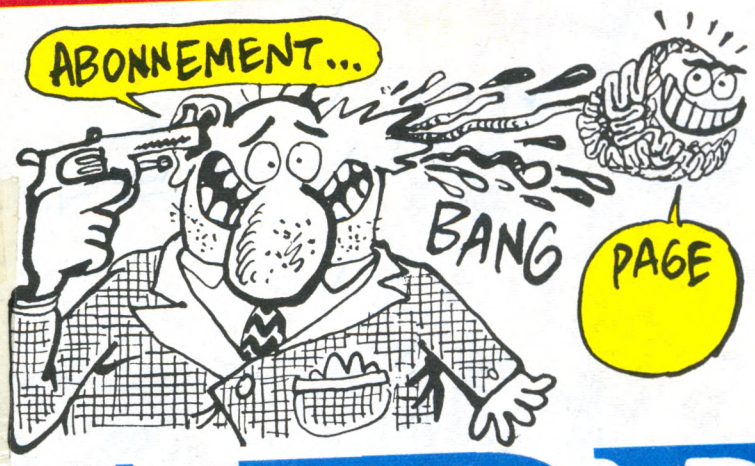
POUR UTILISER AVEC NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

Ce produit a été créé, développé et fabriqué par COLOR DREAMS. Il n'a pas été créé, développé, fabriqué, doté, subventionné ou soutenu par NINTENDO®. COLOR DREAMS n'a aucun lien avec NINTENDO®. NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN FRANCAIS INCLUSES

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®
®NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
Tél. 33 (1) 49. 78. 08. 08
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE
DPMF DIFFUSION

Septembre 1990



SOMMAIRE

NEWS 4
TECHNIQUE 29
CAPITAINE PIXEL 30
ABONDOS 32
PROF ST/DOC AMIGA 34
TOPS & SOFTS 36
CONSOLES 52
COURRIER 60
MAJOR THOMSON 64
RESULTATS DU SONDAGE 66
DOSSIER AMSTRAD 68
SAMOURAI MICRO 71
VRAI OU FAUX ? 75
STEPHANIE 76
CARALI 78
LA PAGE DECHIREE 80
PETIT ROBERT 82
ROSIE ZOUNETTE 84
BARGON ATTACK 86
TOP SECRET 88
PETITES ANNONCES 96
SEX MACHINES 112
LA COLLEC' 116
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX 118
INSERT COIN 120
DERNIERE MINUTE 122

REBELOTE !

Et hop ! revoici un numéro bien épais comme le "Spécial été" ! Après tout, pourquoi ne pas repartir pour un tour, les vacances scolaires ne sont pas encore terminées...

Et dix de der... puisque Micro News redevient mensuel, mais... nous serons quand même avec vous deux fois par mois !

- Quoi qu'il comment gloups ! peut bien vouloir dire, vous demandez-vous perplexe, la main sur l'annuaire des urgences psychiatriques.

Eh bien, ça signifie que Micro News sortira une fois par mois - en fin de mois comme auparavant (ce qui explique notre retard de parution qui, du coup, n'en est plus un)-, mais que parallèlement nous allons lancer un nouveau magazine qui sortira, lui, en milieu de mois.

- Quoi qu'il y aura-t-il donc gasp ! dans ce nouveau canard, vous demandez-vous haletant, un mouchoir épongeant votre front altier, noble et généreux - signe incontestable des sublimes qualités dont dame Nature vous a doté, car sinon seriez-vous en train de lire ce journal tout aussi sublime ?

Il y aura - et oh ! si on dévoile tout maintenant, où sera la surprise ? -, il y aura... tout ce que vous avez toujours voulu voir dans Micro News et que nous n'avons jamais osé y mettre - vaste programme qui promet des lendemains détonants. Rendez-vous au prochain numéro pour plus de détails. Suspense !

Jean-Michel Berté

ATTENTION, MAINTEN

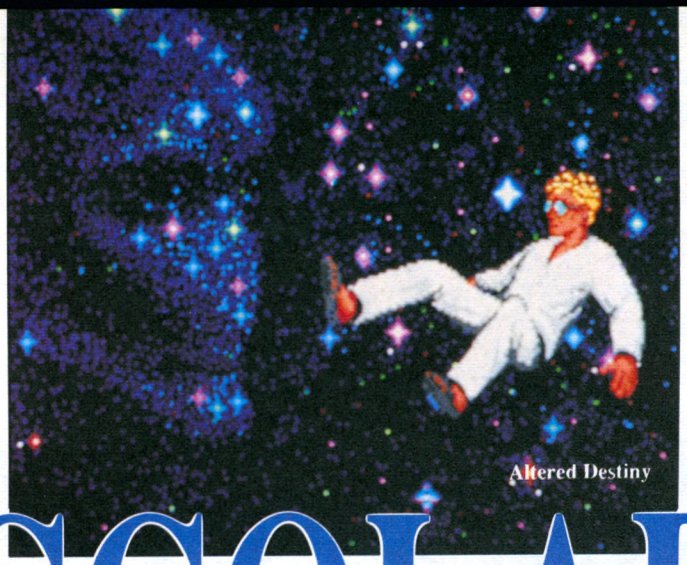
ANT FINI DE JOUER.

MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique. Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA FROM Virgin

BEVERLY PUBLICIS ETOILES



ACCOLADE

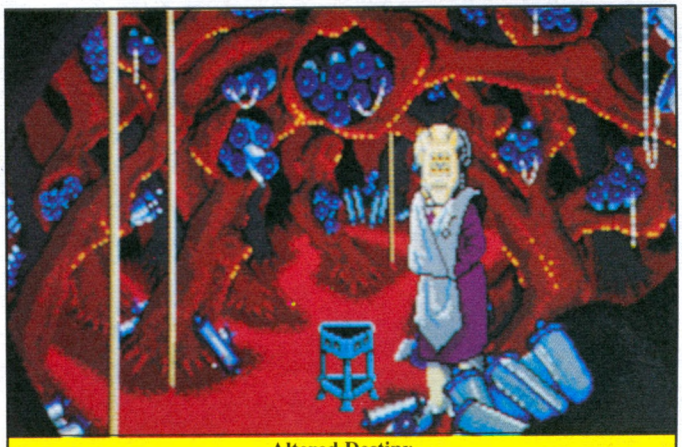
Accolade a l'intention d'élargir sa gamme de produits à toutes les catégories du logiciel de loisir.

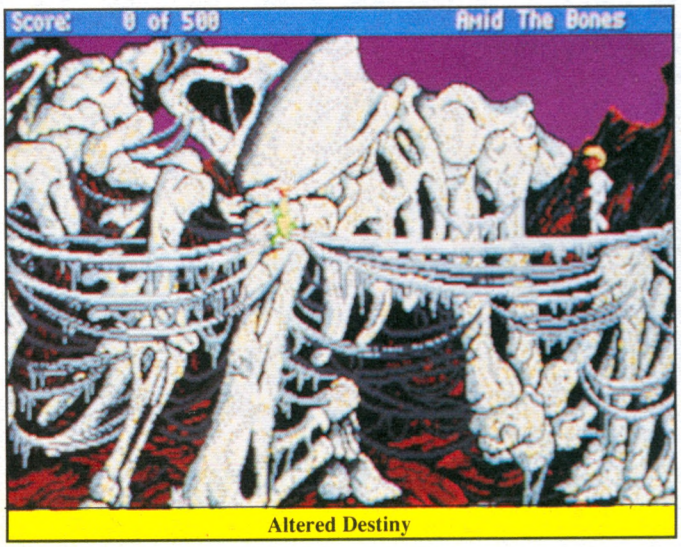
Dans le passé, Accolade s'est forgé une solide réputation avec d'excellentes simulations de sports et de courses. Désormais la compagnie se lance dans le royaume de l'aventure et des jeux de stratégie - les quelques previews qui nous ont été présentées s'annoncent pour le moins alléchantes.

THERAPIE CHINOISE

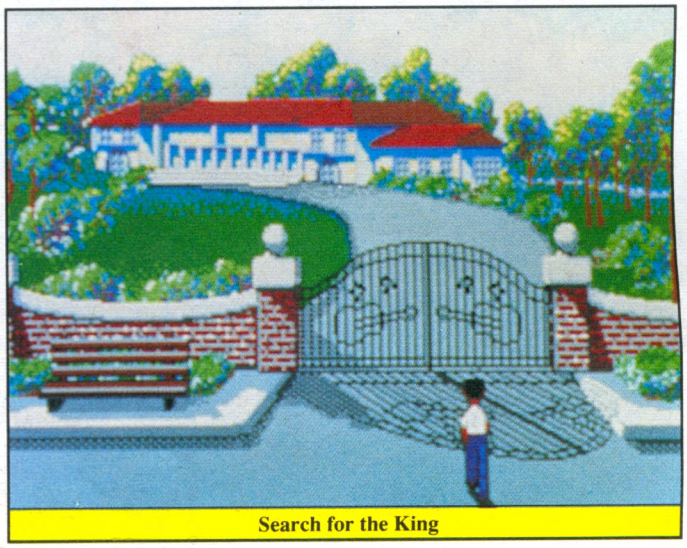
La première de la liste : le jeu de stratégie oriental **Ishido**, qui devrait arriver sur PC et Amiga à la fin du mois - la date de sortie de la version ST n'étant pas encore fixée pour le moment. *Ishido*, dont le sous-titre est *"Le Chemin des Pierres"* nous reporte loin dans le passé : en effet, des archéologues ont exhumé lors de fouilles d'étranges pierres colorées portant chacune un symbole, qui vont se révéler être les éléments d'un jeu au sens caché. Avec l'aide d'un prêtre taoïste, les joies d'*Ishido* vont enfin être expliquées au monde moderne.

La finalité de ce jeu consiste à placer correctement un sac de 72 pierres sur un plateau comportant 96 carrés. La difficulté réside surtout dans le fait que chaque pierre ne peut être réunie qu'à une autre pierre ornée du même symbole - ou de la même couleur. Ainsi, au fur et à mesure que le plateau se remplit, il devient de plus en plus difficile de trouver des pierres correspondant à deux, trois, voire quatre côtés adjacents ! Si vous réussissez à faire coïncider une pierre avec d'autres sur ses quatre côtés (le plus difficile !), vous gagnez le droit de consulter I-Ching - l'oracle - qui est supposé vous fournir de sages conseils destinés à résoudre vos problèmes existentiels. *Ishido* vous offre non seulement un divertissement intellectuel et passionnant, mais en-


Altered Destiny



Altered Destiny

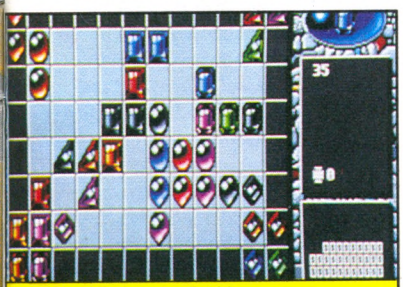

Search for the King

core peut vous faire économiser la douloureuse d'un psychanalyste !

LE CAVE SE REBIFFE

Accolade va faire bientôt ses vrais débuts dans le monde de l'aventure avec **Search for the King**. L'invraisemblable héros de cette histoire s'appelle Les Manley - l'homme à tout faire de W.I.L.L., la plus minable chaîne de télé sur la place de New York. Manley est une espèce de petit bonhomme tristounet qui passe ses journées dans la solitude, enfermé dans une petite pièce tout au fond d'un couloir et toujours en train de rembobiner des cassettes vidéo à la main pour économiser l'électricité. Il rêve de la secrétaire du patron, Stella, qui remarque à peine sa présence...

Mais tout cela va bientôt changer. Afin de remonter son taux d'écoute, W.I.L.L. sponsorise un concours pour retrouver le plus insaisissable et le plus grand artiste du monde : le King. Celui qui découvrira l'identité et l'endroit où se cache le King n'obtiendra pas seulement gloire et fortune, mais - bien plus important pour Manley - il aura aussi l'occasion de faire ses preuves devant Stella. Vous devez donc aider cette épave de Manley dans sa recherche du King. Pour rester poli, disons que votre héros ne brille pas particulièrement par l'intelligence, aussi devrez-vous parfois résoudre les énigmes d'une manière assez peu logique. Ajoutez à cela que l'utilité des divers objets collectés ne s'impose pas vraiment à la compréhension et ne se décèle qu'après une suite interminable de tâtonnements - et vous vous rendrez compte alors à quel point *Search for the King* déborde d'humour au second degré.



Ishido

TELETRANSPORTS

Altered Destiny, le second titre d'aventure conçu par Accolade, vous sollicitera dès septembre sur tous les formats. Cette fois le personnage principal est l'ennuyeux Mr P.J. Barrett, dont le seul plaisir dans la vie consiste à se laisser vampiriser par sa télé. Mais tout comme Manley, son existence ne va pas tarder à basculer... Un soir, alors qu'il se prépare tranquillement à passer la nuit devant la petite lucarne avec son habituel paquet de pop-corn sur les genoux, Barrett est soudainement aspiré par l'écran et se retrouve plongé dans un monde fantastique plein d'aventures et de dangers. On devine déjà que la vie de Barrett ne sombrera plus jamais dans l'ennui ! Mais hélas, tout n'est pas parfait dans ce nouveau monde. Une puissance diabolique émane d'un étrange diamant, qui corrompt tout ce qui entre en son contact et détruit à petit feu cet univers parallèle. Projeté bien malgré lui dans la peau d'un homme providentiel, Barrett va devoir endiguer la corruption générale et détruire la pierre maléfique. Vous devrez le soutenir dans cette mission périlleuse, car en cas d'échec cette dimension cesserait d'exister et Barrett ne pourrait plus regagner ses pénates.

Altered Destiny est le fruit de l'imagination débordante de Michael Berlin (estimable écrivain de science-fiction), qui a réussi à créer pour l'occasion une ambiance à mi-chemin entre l'angoisse et le nonsense...

ULTIME STRATEGIE

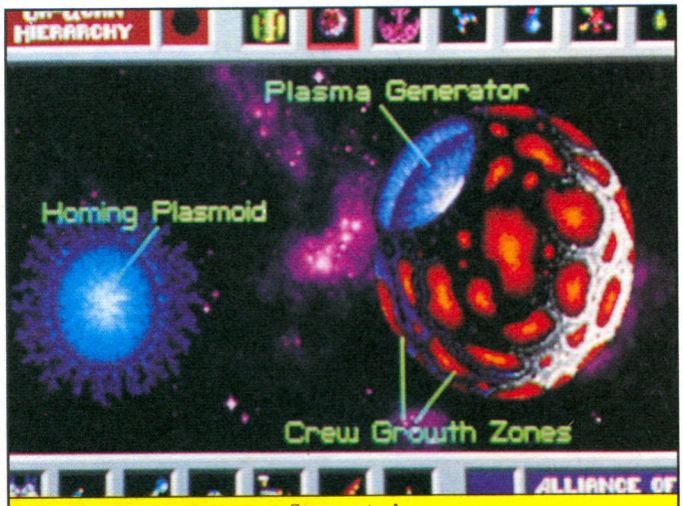
Pour finir arrivera **Stratego** - un logiciel de stratégie -, conçu à partir d'un jeu de plateau de chez Parker Brother's.

Prévu pour septembre sur tous les formats, *Stratego* combine la réflexion des jeux d'échec avec l'intérêt stratégique des wargames. Avec 40 unités armées, six bombes et un drapeau, vous devez placer vos pièces sur le plateau dans le plus grand secret, en prévoyant à la fois vos attaques et vos défenses. Bien sûr, l'objectif respire la simplicité : éliminer l'adversaire en lui dérobant ses drapeaux régimentaires. Il vous faudra de plus beaucoup réfléchir pour réussir à éviter les bombes mortelles et protéger vos officiers supérieurs.

Good luck !

Kelly Beswick.

Stratego



Star control

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

SI VOUS ÊTES

INDÉPENDANT
ON ASSISTÉ
YNAMIQUE et DÉTERMINÉ
XPÉRIMENTÉ
ROGRAMMEUR ou GRAPHISTE
NERGIQUE, CRÉATIF
ORMAL
ISPONIBLE
MBITIEUX et PASSIONNÉ
OCTURNE ou DIURNE
RÈS BON
ÉRIEUX

INDEPENDANTS

LORICIEL recherche pour son département édition, en indépendants, des programmeurs sur PC, ST, AMIGA, AMSTRAD CPC et des graphistes animateurs. Si vous êtes intéressé(e), adressez votre CV à : LORICIEL, DEPARTEMENT EDITION Réf. : MN 05/90 81, rue de la Procession 92500 RUEIL

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

NEWS

KRYSALIS SORT DE SON COCON

Krysalis s'élève au rang des meilleurs dans tous les types de jeux.

Réflexion, castagne ou plate-forme, voilà trois domaines différents souvent exploités par les éditeurs sans beaucoup d'imagination...

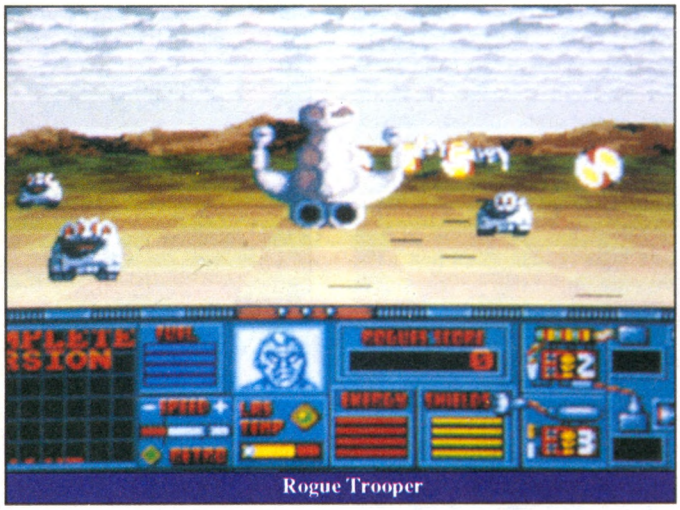
LES ROUES DE LA FORTUNE

Krysalis se lance à son tour dans la bagarre en annoncant tout d'abord pour ST et Amiga un nouveau jeu de réflexion du nom prometteur de **Revelation**.

Le joueur doit faire tourner des roues sur lesquelles sont placés des aimants de différentes couleurs, de manière que ces derniers se retrouvent en face d'une flèche de la couleur correspondante. Bien entendu, le joueur n'a pas accès directement aux roues qu'il faut mettre en position, mais peut agir sur elles par l'intermédiaire des roues adjacentes - car deux aimants de même couleur se repoussent, faisant ainsi tourner la roue sur elle-même.

Ce principe ressemble assez à celui du célèbre Rubix Cube dans la mesure où chaque action que vous effectuez déclenche une réaction en chaîne. Par exemple, il peut arriver qu'en plaçant correctement une couleur vous dégagiez les deux autres couleurs - que vous aviez bien disposées auparavant...

Un défi passionnant, mais un casse-tête particulièrement énervant pour tous ceux qui, comme moi, ne réussissaient à terminer le Rubix Cube qu'à l'aide de la fameuse méthode "Rambo" - c'est-à-dire en éclatant la bestiole d'un coup de pompe rageur et en réassemblant ensuite les morceaux dans le bon ordre. Mais ici, pas question de démolir l'écran de votre Amiga pour le recoller comme ça vous chante. Comme on dit : ruse vaut mieux que force ! Il vous faudra donc réfléchir intensément avant de vous lancer dans le moindre mouvement. Dur pour les mordus de l'auto-fire !



Rogue Trooper

ET UN SURHOMME DE PLUS !

Ils pourront quand même se rattraper avec un autre soft de Krysalis : **Rogue Trooper** - jeu d'arcade alternant des séquences de combats spatiaux en 3D à la *Space Harrier* et l'exploration d'une base infestée d'ennemis. C'est l'adaptation de la BD américaine du même nom, racontant les aventures d'un G.I. modifié génétiquement en vue de devenir le soldat parfait.

Notre supertroufion se retrouve équipé d'un sac à dos, d'un fusil et d'un casque dotés d'intelligence artificielle (un peu comme Françis Lalanne) et capables de parler. Cette série, très populaire aux USA, n'étant encore pas très connue en France, un album de la BD regroupant plusieurs aventures sera inclus dans chaque boîte. Le jeu se trouve encore en phase de développement, mais les préversions ne manquent pas d'entraîner la conviction.

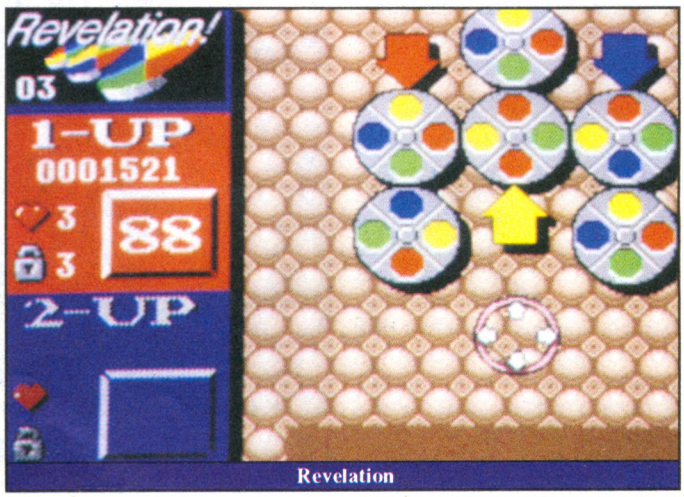
REQUIEM POUR UN SAVANT FOU

Mais le meilleur du lot est encore **Mad Professor Mariarti**, un jeu de plate-forme un peu plus intelligent que la moyenne et plein d'humour. Réalisé par les programmeurs du mythique *Pac Mania*, ça se présente comme une des rares adaptations d'arcade qu'on peut considérer meilleure que son modèle. Vous y dirigez un sympathique savant fou qui tente de remettre de l'ordre dans ses différents laboratoires.

Au nombre de cinq, ils sont peuplés de créatures étranges (joysticks à pattes, plantes carnivores dévoreuses de derrières, carottes géantes etc.), issues de ses expériences dans de multiples domaines (biologie, technologie, recherche spatiale, chimie). Mais éviter les monstres ne suffit pas pour ressortir vivant de l'antre du scientifique, dont les portes se referment irrémédiablement derrière vous lorsque vous en franchissez le seuil... Il faut également chercher ou acheter des objets et les utiliser au bon endroit pour réparer un ascenseur endommagé, couper un champ de force ou bien éviter de finir congelé. Il faudra donc là encore prendre le temps de réfléchir un peu. Mais ne restez pas non plus inactif trop longtemps, sinon l'éminent scientifique perdra patience et cognera sur la vitre de l'écran pour vous rappeler son existence !

L'humour qui règne constamment dans le soft, les graphismes et les bruitages qui font référence à l'univers de la bande dessinée donnent au jeu une ambiance vraiment enthousiasmante. Ne sous-estimez pas pour autant la difficulté de votre mission, car si vous échouez, notre sympathique Einstein finira dans un asile, enfermé dans une chambre capitonnée rose et saucissonné dans une camisole de force. Triste fin pour un génie !

Marc Lacombe.



Revelation

FULL METAL PLANETE FEUILLE DE ROUTE	INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE
DESTINATION	FULL METAL PLANETE
SITUATION	PERSEUS RA 3H 14m39s 33°35'

CODE	HAUTE SECURITE/TOP SECRET	**EMPLOI/VALEUR**	MINE EXTREME

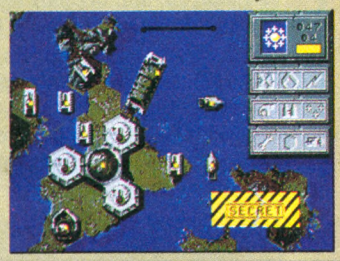
MISSION/OBJECTIFS	Priorité 1 Priorités annexes	Récolter/Ramener minerai Détruire extracteurs ennemis Organiser défense locale

COMMENTAIRES

Planète extrêmement dangereuse à cause de ses gigantesques marées modifiant en permanence sa géographie.

Nécessité d'agir avec stratégie, certains ennemis n'ayant aucune valeur humanoïde classique et se montrant hyperviolents.

Bon courage.



BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

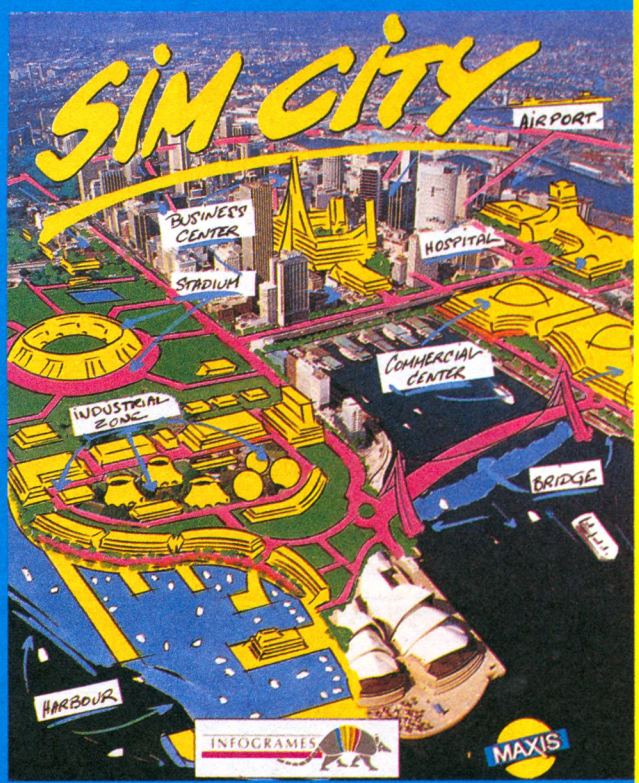
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

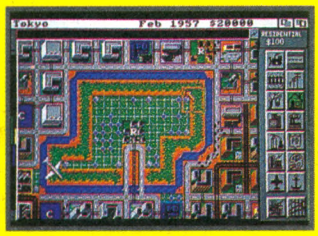
BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure



SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE : **Terrain Editor,** complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

◆ *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE

NEWS

ARTS OF ELECTRONIC GAMES

Une récente visite à Londres nous a permis de rencontrer le fondateur d'Electronic Arts.

Trip Hawkins nous a confié (avec son amabilité coutumière) sa vision du futur des jeux et nous a parlé de l'engagement d'ECA dans le domaine des consoles et de la manière dont il a orienté ses services de développement pour l'adaptation sur certaines consoles des logiciels de la gamme Electronic Arts.

OFFENSIVE SUR LES CONSOLES

Le choix en matière de consoles est vaste et ils ont opté pour la Sega 16 bits, la Nintendo Nes et la Game Boy.

Le premier titre, destiné à la Megadrive : le best-seller de Bullfrog - **Populous** ! Ce jeu de stratégie ravira à coup sûr les possesseurs de Megadrive qui doivent se lasser des adaptations de jeux japonais. Commercialisé prochainement, c'est une réplique exacte de la version Amiga qui préfigure la prise de position des consoles vis-à-vis des autres machines du marché (16 et 8 bits). Il sera suivi de l'adaptation de **Budokan**, le célèbre jeu d'arts martiaux aux graphismes si achevés, et du jeu de golf le plus amusant qui existe : **Zany Golf**. Ces conversions ressemblent elles aussi à s'y méprendre aux versions Amiga et Atari ST.

D'autres simulateurs se trouvent en cours de développement, comme **Abrams Battle Tank** et **688 Attack Sub**, qui seront disponibles au début de l'année 91.

Pour la Nintendo, le premier produit qui sortira sera **Skate or Die 2**. Très beau graphiquement (pour une Nintendo), le jeu se révèle de plus très prenant (Californie, skateboard, fun...) ; 4 autres titres suivront celui-là - mais on ne sait pas encore trop lesquels (n'oublions pas que les licences pour développer sur cette bécane ne sont pas données !). Même chose pour la Game Boy, à laquelle Trip Hawkins prédit un meilleur avenir qu'à la trop onéreuse Lynx par le fait même qu'elle touche un public bien plus grand.

Bien heureusement pour le reste du monde, il n'existe pas que des consoles et Electronic Arts se tourne vers le futur avec le CD-ROM et le CDI, dans le but de trouver un système moins dispendieux que ceux qui tournent actuellement et qui soit surtout conforme aux standards universels. Trouver une coopération avec le secteur industriel pour ce développement serait un atout de plus pour procurer des lendemains qui chantent au CDI.

POPULOUS

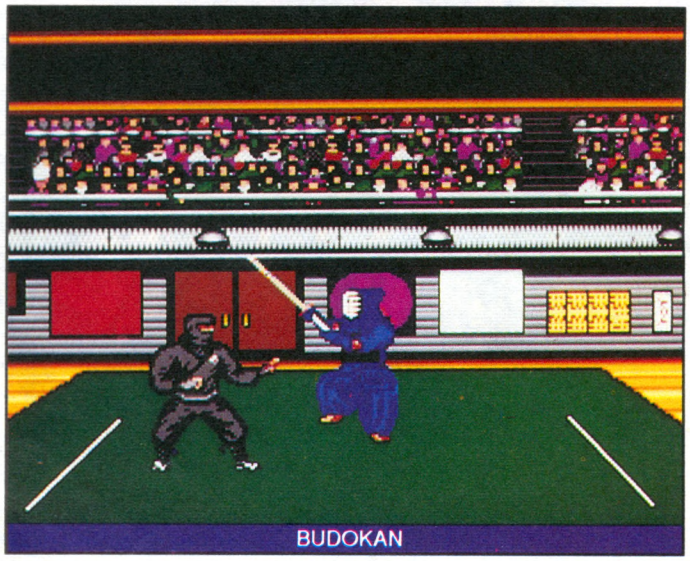
LE BARDE CONTINUE DE CHANTER

Allez, "back to the present" et en septembre, si vous possédez un Amiga et que vous êtes un fan de l'heroic-fantasy et des jeux de rôle, vous n'allez pas regretter de connaître Electronic Arts. En effet, le troisième volet de la série des *Bard's Tale* vient tout juste d'être adapté sur Amiga.

The Thief of Fate : Bard's Tale 3, vous plongera dans une aventure encore plus vaste que les précédentes. Vous pourrez récupérer vos aventuriers préférés et partir à la recherche d'autres têtes brûlées pour retrouver Tarjan le fou afin de sauver la ville (Skara Brae) de la ruine. La logique, la stratégie, la magie, l'exploration du monde souterrain immense de la cité, tout sera au rendez-vous pour les fans de la série des *Bard's Tale*.

LOGIQUE CHINOISE

Si la logique vous passionne et que vous possédez un PC ou compatible, alors vous sauterez sur **Battlechess 2 : Chinese Chess**. Comme dans le premier épisode, vous aurez encore droit à de superbes graphismes - mais à beaucoup plus d'animations humoristiques (transformation en dragon, armes cachées sous les vêtements...), accompagnées de bruitages équivoques. De nouvelles pièces font leur apparition et donnent un caractère exotique au programme. Une vision 2D ou 3D est disponible et une aide au jeu en ligne pour les règles des échecs chinois se trouve incluse dans le programme. Différent des damiers des échecs conventionnels, le terrain est partagé par une rivière - des pièces comme



BUDOKAN

FOUNTAIN OF DREAMS

les canons interviennent dans la partie - et les mouvements s'opèrent le long de lignes et non de case en case. Encore un Top en perspective !

DERIVE D'UN CONTINENT

Le graphiste d'*Escape from Hell* et le programmeur de *Wasteland* sortiront en septembre leur dernier jeu, qui porte le doux nom de **Fountain of Dreams**. C'est un nouveau jeu de rôle et d'action, le tout à la sauce science-fiction. L'action se passe en Floride, après une guerre nucléaire - état des USA qui se trouve maintenant séparé du continent ! Vous créez une équipe d'aventuriers et vous engagez dans une quête sans fin, à la recherche d'une fontaine magique qui vous permettra de sauver l'état fugueur. Un système de conversation novateur vous plongera dans d'intéressants dialogues avec les personnages que vous croiserez et conserverez bien vivants au fond de votre mémoire. Des armes modernes seront à votre disposition si vous faites de mauvaises rencontres et le système des phases de combat vous permettra de bien utiliser les qualités de vos recrues, notamment grâce à trois vues différentes du combat... Le juste maniement des armes et un entraînement intensif vous hisseront dans la hiérarchie et vous procureront une plus grande résistance aux radiations - qui vous affaiblissent petit à petit.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

The Lord of the Rings de J.R.R. Tolkien vient d'être adapté et se présente comme l'amorce d'un projet de trilogie de très haut niveau. Le jeu se présente en plein écran et les graphismes utilisent le mode VGA 256 couleurs. Quant aux sons, ils sont entièrement digitalisés et tout se joue à la souris, au moyen d'une interface graphique agréable qui permet d'utiliser également le clavier.

Le monde des Terres du Milieu pourra être visité grâce à une phase d'exploration utilisant quatre scrollings pour diriger vos personnages. Enfin, des énigmes vous seront posées et vous devrez vous aider de l'œuvre de Tolkien pour progresser plus rapidement. Des combats contre des orques, des gobelins et tous les monstres présents dans la saga de l'auteur vous poseront peut-être quelques problèmes, mais les combats vous permettront de faire monter de niveau votre personnage Frodo. *Lord of the Rings* constitue un des projets majeurs de ECA et paraît très prometteur.

LORDS OF THE RINGS

C'EST PAS DU LUXE !

La version ST de *DeluxePaint* tarde un peu à sortir des cartons d'ECA (elle va autoriser le transfert des graphismes entre l'Amiga et le ST plus facilement qu'auparavant)...

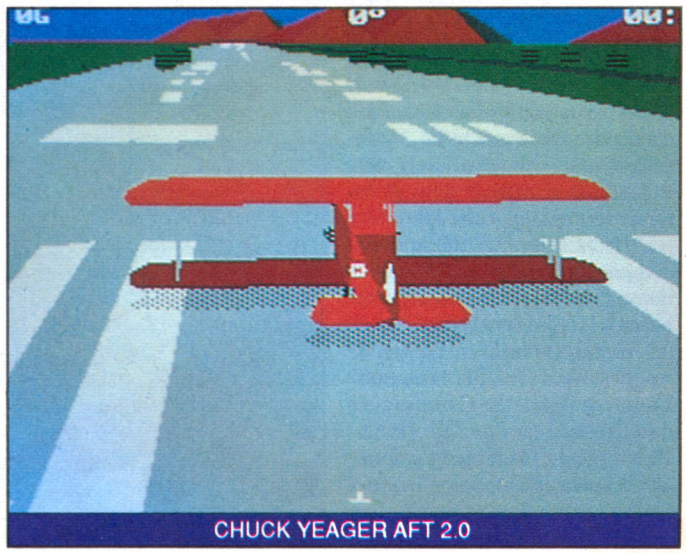
DeluxePaint 3 arrive cependant sur Amiga - mais entièrement traduit en français.

A NE PAS LOOPING

Vous connaissez Eldritch The Cat ? C'est le team de programmeurs qui se trouve à l'origine de *Projectyle* - tout récemment sorti. Il comptait deux membres et vient d'être renforcé par le programmeur de *Shadow of the Beast* sur Atari ST et par celui de **Chuck Yeager 2.0** sur Amiga et ST. Ce dernier sera disponible sur les 16 bits dès septembre et proposera 18 avions (dont la navette spatiale, un P-51, un F-18 et le chasseur FY-117 A Stealth) à piloter avec les conseils de Chuck Yeager, le premier homme à avoir franchi le mur du son. Pas de combats - uniquement le plaisir de voler : vous pourrez explorer de nouveaux sites et atterrir sur de nouveaux aéroports. Et même faire partie de formations de vol comme The Blue Angels et les Thunderbirds, avec lesquels vous effectuerez des figures acrobatiques inédites. Ces quatre as de la programmation ont bien l'intention de développer les meilleurs jeux qui soient pour Electronic Arts. Et quand on se rend compte de leur maîtrise en tant de domaines (au niveau de la réalisation surtout : 3D faces pleines, scrollings et graphismes sortant de l'ordinaire, musiques superbes...), on attend avec impatience de les rencontrer à nouveau.

Kati Hamza/Gordon Houghton/ Jean-Marc Ouvré

DELUXE PAINT ST


CHUCK YEAGER AFT 2.0

Back To The Future 2

MIRRORSOFTISSIMO !

Les programmeurs et les graphistes de Mirrorsoft nous font rêver depuis plusieurs années avec des produits sans cesse plus impressionnants.

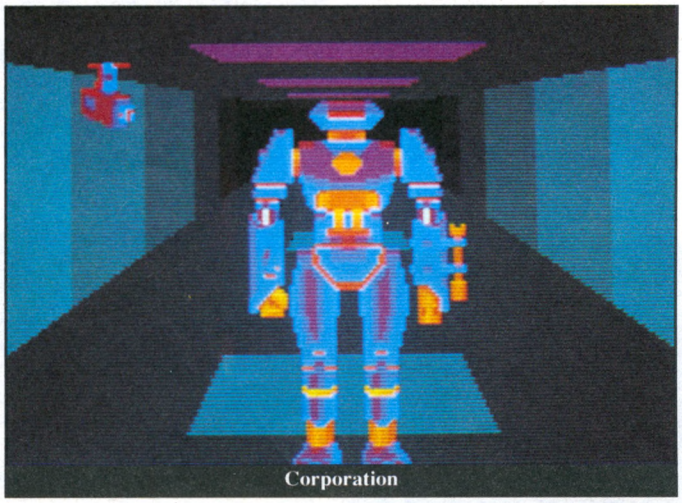
Mirrorsoft, grâce aux cinq sociétés ou labels qui constituent le groupe (Imageworks, PSS, FTL, Cinemaware et Spectrum Holobyte), a véritablement inondé le marché ludique européen entre septembre 1989 et juin 1990. La rentrée s'annonce plutôt bien avec au total plus de 10 jeux, dont certains sont d'ores et déjà promis à un énorme succès.

Le hit de la rentrée, c'est bien évidemment **Back To The Future 2**, signé Imageworks. Il appartient déjà au passé, tout en ayant un futur des plus prometteurs ! Comprenne qui pourra - nom de Zeus, ça se complique...

FŒTUS-PARTY

Un nouveau groupe de programmeurs vient de grossir les rangs de Mirrorsoft : Core Design (les auteurs de *Rick Dangerous* et de *Switchblade*). Son arrivée se solde par la sortie d'un grand jeu d'aventure entièrement en 3D faces pleines : **Corporation**.

L'action se déroule dans un futur assez lointain, à une époque où les robots et la cybernétique ont conquis le grand public. Plus une maison ne fonctionne sans son robot ou son ordinateur central chargé des tâches ménagères. La grande responsable d'une telle évolution : l'Universelle Société Commerciale de Cybernétique, qui en dix ans s'est forgé un véritable monopole. Une rumeur circule selon laquelle l'USCC, forte de son succès, tenterait de conquérir un autre marché - celui du ministère de la Guerre - en réalisant des expériences génétiques visant à créer l'arme parfaite. Soit un cyborg d'apparence humaine, doté d'une vélocité et d'une agressivité exceptionnelles, ainsi que d'une autonomie totale. Si cette rumeur venait à se confirmer auprès du grand public, l'USCC n'y survivrait pas, ce qui ne ferait pas l'affaire du gouvernement européen - qui verrait la société la plus prospère d'Europe s'autodétruire pour avoir enfreint les lois internationales. Afin de faire pression sur les dirigeants de la firme, le gouvernement commandite une enquête discrète auprès de l'agence Zodiac, spécialisée dans l'espionnage industriel...



Corporation

Cadaver

Le but de la mission : découvrir et sortir un fœtus des laboratoires de l'USCC. Au vu du nombre de gardes humains ou non qui traînent dans les couloirs, ça ne sera pas de la tarte... Mais ça, c'est une autre histoire. Une chose est sûre, ce jeu constitue une réussite totale ! *Corporation* sort très prochainement sur ST et Amiga. Quant à la version PC, il faudra patienter jusqu'au début de l'année 91. Le test dans notre prochain numéro...

LE RETOUR DU GUERRIER

Toujours des mêmes programmeurs : **Torvak the Warrior**.

Après cinq longues années de guerre, Torvak découvre son village ravagé et plongé dans une noirceur ténébreuse par le Nécromancien. Seul l'Ancien, vénérable vieillard détenteur de toute connaissance, a survécu au massacre et peut ainsi raconter avec moult détails les forfaits perpétrés. Dès lors, Torvak ne songe plus qu'à la

vengeance... Armé d'une hache à double tranchant, il part à la découverte des cinq niveaux de difficulté croissante qui le séparent du maléfique sorcier. Au cours de son épopée, il découvrira diverses armes qui lui permettront d'affronter les hordes de monstres envoyées à sa rencontre.

D'une grande jouabilité, doté de graphismes très réussis, *Torvak the Warrior* devrait faire un malheur !

HERCULE AU FEMININ

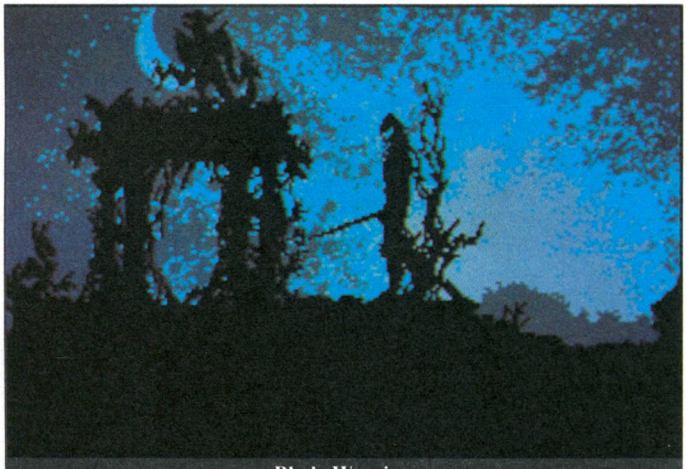
Les nostalgiques du C64 n'ont probablement pas oublié *Hercule*, un jeu qui en son temps avait connu un accueil triomphal au point de propulser son créateur - Steve Bak - vers des sommets qu'il n'a depuis plus quittés, avec des jeux comme *Goldrunner* ou *Fire and Brimstone*. Quelques années après, ce classique revient (remis au goût du jour par son géniteur) et rebaptisé **Yolanda**. Il est vrai qu'Hercule a fait son temps et que sa fille peut aujourd'hui prendre les choses en main. Victime d'un sort qu'elle doit à la déesse de la Mort, Yolanda se voit contrainte de suivre les traces de son père au travers des douze travaux qui ont fait sa renommée. En tant que simple mortelle, elle devra faire preuve de talents exceptionnels pour surmonter les épreuves qui l'attendent.

Yolanda sortira très prochainement sur Atari ST et Amiga.

LES MAITRES DU JEU DE ROLE

PSS, le maître incontesté du wargame, se lance à l'assaut d'un nouveau genre, le jeu de rôle, mais un jeu de rôle un peu particulier où se mêlent les graphismes hauts en couleur et la stratégie. Leur premier-né dans cette catégorie se nomme **Battlemaster**. Sur un monde bizarre autant qu'étrange, une quête vous attend, qui vous amènera à retrouver les quatre parties d'une stèle. Cette dernière est convoitée par un grand sorcier qui, en échange de l'objet, ne pourra faire autrement que de vous communiquer un peu de son immense pouvoir. En chemin, vous ferez des rencontres pas toujours agréables, mais une armée entière pourra vous prêter assistance en cas de danger. *Battlemaster* sortira bientôt sur ST, Amiga, PC et compatibles.

Nous vous avions déjà parlé du jeu d'Imageworks : *Palladin*. Il n'apparaîtra plus sous ce nom désormais, puisqu'il a été rebaptisé **Blade Warrior**, mais décor et contexte demeurent inchangés : un pays dominé par les forces du Mal qui attend dans la fièvre un sauveur, qui devra pour commencer partir en quête d'une épée légendaire, seule capable de détruire l'esprit malin qui règne sur le monde. Bref, rien de bien original... mais c'est beau ! Sortie prévue sur les 16 bits.



Blade Warrior

CADAVER EXQUIS

Depuis le temps qu'on nous rebat les oreilles avec le retour des Bitmap Brothers et l'irruption de leur nouveau jeu, on n'osait plus y croire... Et pourtant, il existe, nous l'avons vu et presque touché... Il se nomme **Cadaver** et rappelle un peu le style de jeu du tout premier *Batman* (quant à la prise de vues) grâce à la 3D isométrique. Aucun doute que ces incomparables génies de la programmation vont tirer le maximum de ce mode de jeu, notamment avec des graphismes d'une qualité jamais atteinte. Le joueur oscille entre le jeu de rôle, le fantastique et l'arcade. En tant que détective médiéval, il doit retrouver un tueur et l'abattre. Pas si simple - d'autres ont essayé et ne sont plus là pour raconter leurs mésaventures...

Bien conçu, bourré d'intrigues et de suspense, *Cadaver* peut envisager un grand avenir... ne serait-ce qu'en raison de son illustre ascendance. De plus, les Bitmap Brothers travaillent à la finition de **Speedball 2**, beaucoup plus vaste encore que le précédent et qui sera doté de graphismes encore meilleurs - mais ce n'est pas pour tout de suite.

LA GUERRE DES INSECTES

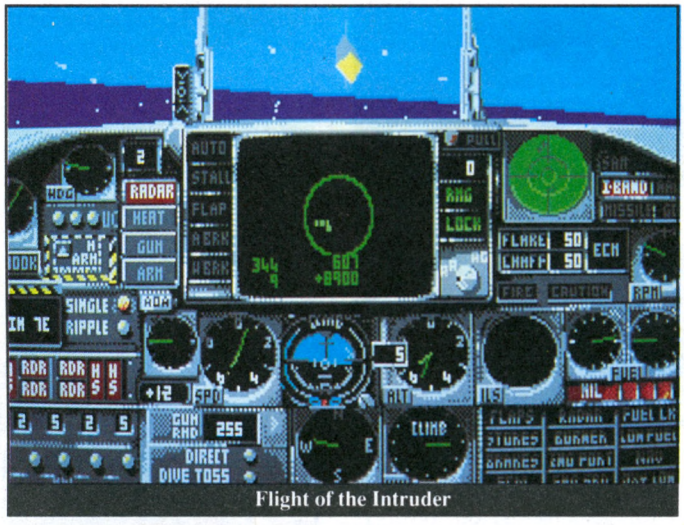
Realtime Software, ça vous dit quelque chose ? Et pourtant c'est certainement l'un des groupes de programmeurs anglais qui a le plus marqué notre génération de microfanas... Souvenez-vous de *Carrier Command*...

Ils récidivent aujourd'hui avec un jeu d'une qualité encore supérieure : **Duster**. Dans le Royaume des Cieux, un monde de colonies agricoles irradié par son soleil, tout va de mal en pis. Les mutations des autochtones ne cessent de s'accélérer et les font ressembler de plus en plus à des insectes. Ces derniers, comme la plupart de leurs congénères, détruisent les récoltes, activité qui déplaît fortement aux colons restés indemnes. Cela aboutit à une guerre civile déclenchée par les Dénomes (une race du coin). Mais qui donc a vraiment commencé ? Allez savoir, mais une chose est sûre : *Duster* ne vous filera pas le bourdon. Il sera disponible très bientôt sur Atari ST, Amiga, PC et compatibles.

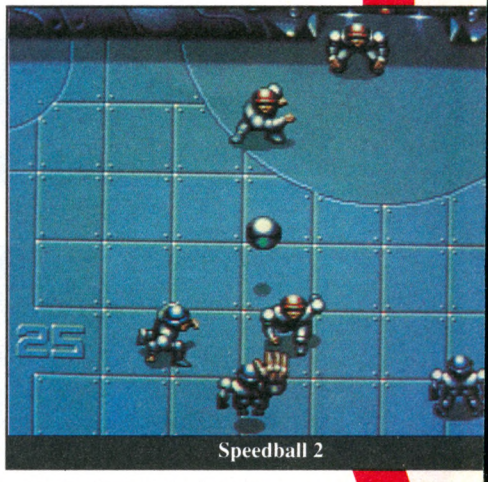
VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOUS

Après *Falcon* et ses deux disquettes de scénarios qui le remettaient toujours au goût du jour, Spectrum Holobyte récidive dans la catégorie simulateurs de vol avec **Flight of the Intruder**. Librement inspiré du best-seller américain du même nom, *Flight of the Intruder* retrace les actions militaires qui ont eu lieu durant la campagne de 1978 au Nord-Vietnam. L'accent a été mis sur le réalisme - il n'y a qu'à voir la perfection du cockpit !

Outre la simulation pure et dure, le côté stratégique n'a pas été oublié. Ce n'est plus uniquement votre capacité à piloter qu'on éprouve, mais plutôt votre aptitude à diriger une escadrille vers le but fixé et votre capacité à ménager la vie des membres de votre escadrille. Parmi les points qui différencient ce programme de ses principaux concurrents, figure la possibilité de dialoguer avec les autres vaisseaux du même bord. Cette véritable interaction permet d'intervenir si un avion ami est en danger - ou mieux, d'appeler à l'aide en cas d'attaque de Mig. Une totale réussite dans le genre...



Flight of the Intruder



Speedball 2

La rentrée s'annonce donc plutôt chaude du côté de chez Mirrorsoft. Le choix sera difficile, à moins que vous ne soyez décidé à dilapider les rares économies de vos vacances dès le mois de septembre...

Georges Brize

NEWS

GREMLIN SUR TOUS LES CIRCUITS

Dans le passé, Gremlin était un éditeur réputé pour ses jeux au look très "mignon". Ses têtes pensantes ont décidé depuis quelques années de changer leur fusil d'épaule.

En effet, la firme, basée à Sheffield (petite ville d'Angleterre également connue pour ses supporters sauce hooligan), se trouve depuis un certain temps dans une période de transition. Gremlin ne s'est pas seulement contenté de fusionner avec US Gold (auparavant actionnaire majoritaire de la compagnie) : la conception des jeux en elle-même a subi quelques métamorphoses.

STEWART, S'IL VOUS PLAIT !

Aujourd'hui, Gremlin s'enorgueillit d'offrir une large variété de jeux vidéo. D'accord, ce bon vieux Monty pète toujours la santé (comme on a pu le voir récemment dans *Impossamole*), mais la compagnie s'est aussi lancée vers de nouveaux pâturages.

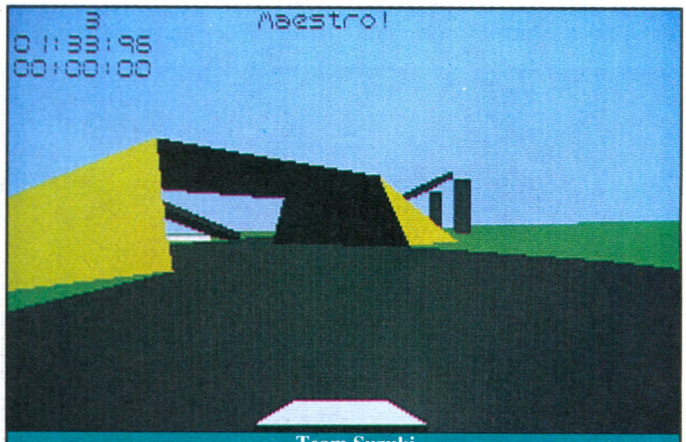
Le jour où nous nous sommes rendus dans les spacieux locaux de Gremlin, le patron, Ian Stewart, était d'humeur particulièrement joyeuse. La raison de sa jubilation était simple : il venait juste de signer un contrat avec Suzuki, de la même facon qu'avec Lotus Esprit quelques mois plus tôt. En effet, Gremlin s'attaque maintenant au marché plus sérieux de la simulation, et avec de telles marques derrière soi, Stewart est totalement convaincu que son entreprise détient tous les atouts pour gagner.

Les équipes de programmation ont déjà commencé à travailler sur les prochains produits : **Lotus Esprit-Turbo Challenge** et **Team Suzuki**. Aucun de ces deux jeux ne sera disponible avant la fin du mois de novembre, mais le boss a tout de même laissé Micro News jeter un œil sur ces projets en cours de développement.

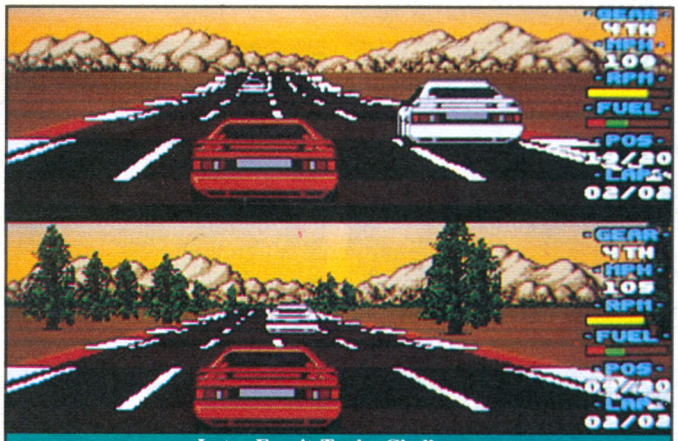
RAGING CARS

Lotus Esprit présente toutes les caractéristiques d'une classique simulation de course de voitures, mais l'équipe de développement reconnaît qu'il constitue un des plus ambitieux objectifs sur lesquels elle ait eu à travailler. Ses membres sont bien décidés à créer un jeu qui fasse honneur au nom prestigieux de Lotus, en reproduisant toutes les conditions d'une course faisant rivaliser les voitures les plus puissantes du monde.

La course se déroule à travers sept pays - partant d'Angleterre pour aller en France, en Allemagne, en Russie, en Finlande, en Amérique et finalement au Japon. Chaque pays possède son propre décor et bénéficie des conditions météorologiques propres à son climat. Pour commencer, vous devez effectuer un tour de piste chronométré afin de vous qualifier pour la course. Votre temps s'affichera sur l'écran des essais et s'il est correct, il vous assurera une bonne place sur la grille de départ. En effet, une des nouveautés consiste en ce que que les voitures rivales partent à dix secondes d'intervalle - ce qui rend le jeu encore plus excitant. Se disputant sur un certain nombre de tours, la course va vous plonger dans une action enragée (sans le moindre petit arrêt au stand) et vous mettre aux prises avec une large variété d'adversaires imprévisibles. Votre position à la fin de chaque course est vitale : arrivez dans les derniers, et vous pourrez faire une croix sur vos chances de rafler l'un des titres les plus enviés dans le monde des courses : le brevet officiel Lotus.



Team Suzuki


Lotus Esprit-Turbo Challenge

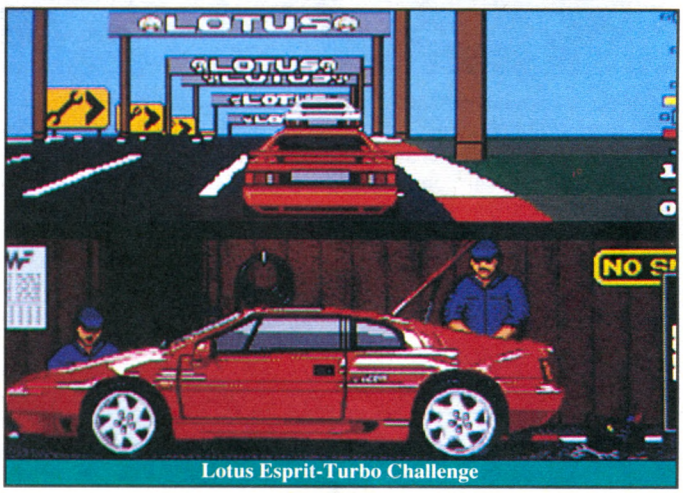
MOTORCYCLE BOYS

Pour le moment, *Team Suzuki* est un peu laissé de côté. Mais comme pour Lotus, Gremlin est bien décidé à faire honneur au nom de la célèbre marque de motos. Le jeu se trouve encore aux tous premiers stades du développement, mais se déroulera sur les plus grands circuits du championnat du monde. Les programmeurs travaillent actuellement sur les trajectoires des engins - d'un réalisme qui devrait dépasser celui de toutes les autres simulations.

Team Suzuki apportera aussi quelques innovations - comme la possibilité de revoir l'action (ce qui permet d'examiner ses erreurs sous tous les angles possibles) et celle de zoomer sur les mouvements du bolide.

Avec des simulations d'une telle qualité dans sa musette, il semblerait que Gremlin veuille définitivement se débarrasser de son image "petits jeux mignons". Le brain trust souhaite désormais fonder sa réputation sur l'originalité et la créativité de ses productions dans tous les domaines du jeu vidéo. On dirait bien qu'il y a réussi !

Kelly Beswick



Lotus Esprit-Turbo Challenge

UNE BONNE DRAGONNADE DE PLUS

Vous prenez *Ultima* pour son système de jeu et *Dungeon Master* pour l'"ambiance, la qualité de réalisation et la vision subjective dans les donjons, puis vous mélangez le tout. Qu'obtenez-vous ? Le nouveau jeu des programmeurs allemands de Thalion : **Dragonflight**.

Un très bon jeu de rôle en temps réel - programmé de main de maître - et qui se veut un remake parfait de la série des *Ultima*. Il vous transportera dans un pays aux décors enchanteurs. Mais votre quête ne sera pas de tout repos : il faudra sauver votre monde de l'emprise du Mal et le convaincre d'accepter la protection des dragons, apprendre la magie, combattre les monstres qui peuplent les endroits mal famés où vous vous aventurez.

Quatre personnages à diriger, avec chacun des caractéristiques bien typées mais complémentaires (trois hommes et une femme !), une interface de jeu entièrement dirigée à la souris, 10 donjons comprenant 14 niveaux chacun avec le fameux système de vision inspiré de *Dungeon Master* - le fameux WYSIWYP (What you see is what you play) -, 12 cités et villages, des séquences de combat dotées d'animations très détaillées et réalistes qui n'amputent pas le plaisir de jouer comme le font trop souvent les jeux de rôle traditionnels - ça ne vous suffit pas ? Un système de magie inédit, plus de 150 armes et ustensiles en tous genres, des musiques fabuleuses sur Amiga comme sur ST, des graphismes hauts en couleur (en tout plus de 2,5 mégas compressés sur deux disquettes), la coupe déborderait si vous n'étiez tous des joueurs acharnés ! Micro News en fait sa couverture en connaissance de cause...

VENI, VIDI, VIKING !

Encore un personnage de BD qui se lance dans la micro ! Décidément c'est la mode : on compte maintenant plus de héros de BD adaptés sur micro que de Soviétiques passés à l'Ouest ! Après *Snoopy*, *Garfield*, *Batman*, *The Punisher*, c'est **Hagar the Horrible** - plus connu en France sous le nom de *Hagar Dünor le Viking* - qui vient rejoindre les rangs des vedettes sur papier reconvertis en héros pixélisés.

L'adaptation, signée Kingsoft, tourne pour le moment sur Amiga. Les graphismes sont exactement ceux de la BD, la couleur en plus (les aventures de Hagar paraissent dans les quotidiens en noir et blanc) et le look des personnages est vraiment hilarant : on voit rarement leurs yeux, mais leur appendice nasal, au contraire, accroche encore plus le regard qu'un tank irakien au milieu d'une salle de bain koweïtienne... Dans ce jeu de plate-forme, Hagar va devoir parcourir le vaste monde à la recherche de trésors destinés à couvrir de cadeaux sa bien-aimée, Hildegarde (un nom adorable qui fleure bon l'Allemagne éternelle). Evidemment, les monstres qui gardent ces richesses ne se laisseront pas faire et tenteront de faire rebrousser chemin à notre valeureux guerrier nordique.

Mais c'est bien connu, les Vikings ne connaissent pas la peur et je suis prêt à parier mon bateau (un Pari-Drakkhar en quelque sorte) que Hagar ne reculera devant aucun sacrifice pour satisfaire sa dulcinée !

BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet
64000
Tél. 59.83.78.78
ANGLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
59.52.14.08
TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

NEC
NINTENDO
AMSTRAD
SEGA
ATARI

NEWS

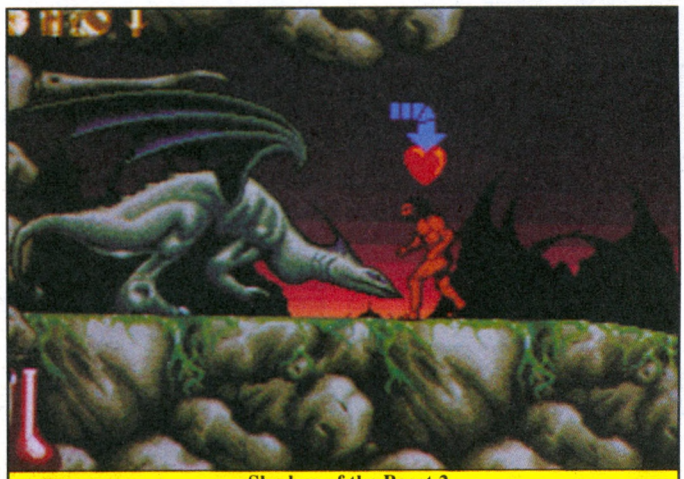
ENGLISH CONNECTION

Petit à petit, l'Anglais fait son nid...

La rentrée des Atari ST, Amiga, PC et compatibles, va être chaude ! Pendant l'été, toutes les maisons d'édition ont dopé leurs programmeurs et les softs arrivent tous en même temps.

LA BETE SE PORTE BIEN

Commençons par Psygnosis et quelques nouvelles qui devraient vous faire plaisir. En effet la conversion de **Shadow of the Beast** est pratiquement finie sur ST et sa sortie (enfin !) prévue pour la rentrée. Sa suite, **Shadow of the Beast 2**, va paraître, mais sur Amiga. Ce soft avait fait un carton l'année dernière et, malgré le piratage, il s'était bien vendu et avait passionné les joueurs - surtout grâce à la présentation luxueuse, inhabituelle pour un jeu d'action. Les graphismes étaient superbes, les animations et les scrollings fluides et multiples. Quant aux sons, ils vous plongeaient directement dans l'ambiance mystique et guerrière du jeu, bref c'était un super Top. Mais la grande difficulté, surtout dès le début, avait fait réfléchir les concepteurs du programme et la deuxième mouture du jeu se révèle bien plus jouable et passionnante.

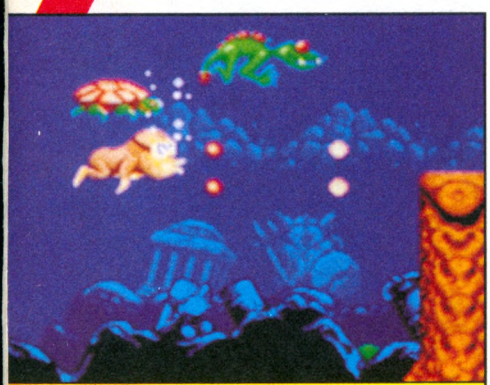


Shadow of the Beast 2

Les graphismes d'ailleurs ne constituent pas le principal de l'affaire, car les programmeurs - n'ayant pas tout engagé dans la qualité de la réalisation - ont eu le souci d'assurer au jeu un bon déroulement. Un grand merci aux programmeurs de Psygnosis - qui va certainement occuper une fois de plus les premières places des ventes de softs en Europe.

THE BEST OF US GOLD

US Gold est une société très productive - il suffit de regarder le



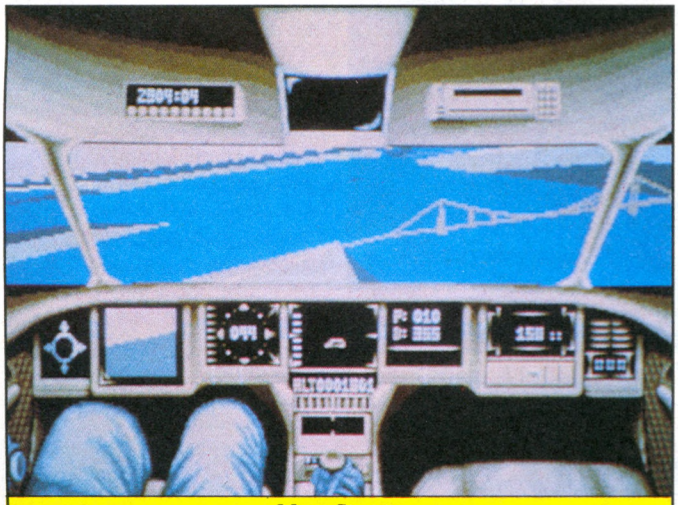
Toki

Shadow of the Beast 2

nombre de conversions de jeux d'arcade et de softs innovateurs qu'ils ont sortis ces derniers temps. **Gold of the Aztecs**, distribué par US Gold, a été programmé par une société que le génial graphiste de *Barbarian*, Dave Lawson, a récemment créée - autant vous dire que ça déménage et que la manipulation du personnage apporte pas mal de nouveautés. Le héros ne possède pas moins de 1 500 images pour sa propre animation et celle de tous les autres éléments (ennemis, petits animaux, arbres...) comportera 9 000 graphismes différents ! Le tout tiendra sur deux disquettes seulement et le jeu fera l'objet d'un concours - avec pour premier prix un voyage au Mexique (arriba ! Tortillas & masques d'or...). A vous de retrouver l'or des Aztèques en plein cœur de la jungle d'Amérique Centrale dans ce jeu d'arcade et d'aventure.

Gold of the Aztecs

Mais ça n'est pas tout ! **Operation Harrier**, simulateur de vol très ludique (testé en preview), utilise le système du rotoscape et s'annonce super !



Mean Streets

Mean Streets constitue un des gros projets d'US Gold quant aux jeux d'aventure. L'action se déroule à San Francisco (Golden Gate...), mais en 2033 et vous y déambulez en tant que P.I. (private investigator, c'est-à-dire détective privé). Votre nom ? Tex Murphy. Il y aura plus de 27 personnages pour répondre à vos questions (cela ne vous rappelle-t-il pas *Maupiti Island* ?), parfois avec des voix digitalisées qui correspondront à leurs animations ! N'oublions pas que Lankhor a marqué de son empreinte le monde du soft d'aventure... Vous serez mêlé à des scènes d'action et de tir et piloterez même une Lotus Speeder dans une phase de jeu magnifiquement réalisée (en simulateur 3D faces pleines) - afin d'aller visiter tous les lieux de la West Coast !

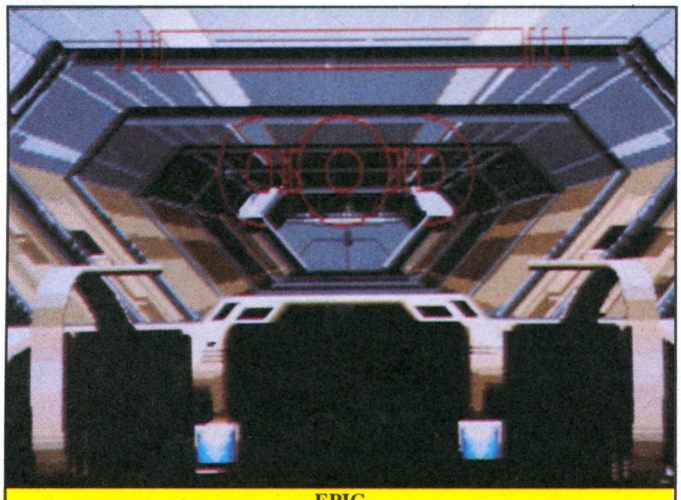
Toujours de l'aventure avec **Murder**... Tout se passe avant la guerre, dans le "Manoir Edwardien" : un crime vient d'être commis. Vous avez seulement deux heures (en temps réel) pour résoudre l'énigme proposée. Or celle-ci change à chaque fois car le programme gère plus de trois millions et demi de meurtres différents. Vingt personnages rentrent en jeu (le tout manipulé à la souris) et vous avez tout loisir de prendre des notes, de faire des recoupements et de relever des empreintes... Vous vous déplacez en plus dans le manoir grâce à une partie en 3D isométrique (ça commence à revenir à la mode). *Murder* paraît très difficile et mélange plusieurs styles de jeu, mais le facteur temps vous précipitera sur les traces du meurtrier - comme pour un Cluedo - et vous aurez la possibilité non négligeable de ne jamais mener deux fois la même enquête.

Nightbreed-Cabal

OCEAN SE DECHAINE

Ocean est prêt à bondir dans ses starting-blocks et tous ses jeux s'annoncent formidables - avec notamment de gros budgets, comme **Nightbreed-Cabal**. Brrr, c'est l'adaptation du film de Clive Barker (*Hellraiser*) et ça constitue le moyen idéal pour la firme de se lancer dans un grand projet et de réaliser non pas un jeu - mais trois ! Arcade, aventure/action, jeu de rôle ! Affronter la police, le tueur et les monstres, le tout en corrélation avec les différentes phases du film - le programme paraît chargé, puisque vous devrez également résoudre l'énigme du tueur psychopathe !

Mais le gros projet d'Ocean s'appelle **EPIC**. Il suffit de regarder le casting des programmeurs pour être tout à fait en manque jusqu'à sa sortie : ce sont en effet les talentueux créateurs de *F-29 Retaliator* (le Top de la simulation de vol) et de *Falcon* qui ont pris en charge tout le design de ce superbe simulateur/jeu d'arcade. L'animation 3D touche au sublime et les graphismes figurent parmi ce qui a été fait de plus beau (dans la lignée donc de *Retaliator* - mais transposé dans l'espace) ; tous les sons ont été digitalisés et plusieurs musiques accompagneront votre errance. A vous les voyages et les batailles dans l'empire rexxon : précipitez-vous pour l'acheter dès qu'il sortira !



EPIC

Billy the Kid, ça ne vous dit rien ? Level 9 l'a développé pour Ocean. Voilà de l'action et de la stratégie qui vous projetteront dans l'ambiance des grands westerns. Vous y trouverez des séquences qui s'inspirent des *Incorruptibles* et d'autres innovations, ainsi que

des graphismes qui semblent provenir du dernier *Back to the Future*. Vous endosserez la peau de Billy-le-Kid ou bien du shérif et c'est bien sûr jouable à deux.

Encore un jeu de foot ? Vous en avez peut-être marre (le marché commence à être un peu encombré) mais Ocean nous propose **Adidas World Championship Football**, qui s'annonce comme l'un des plus complets et l'un des mieux réalisés (n'oublions toutefois pas *Kick Off 2*). Quoi qu'il en soit, on est en droit d'attendre de très bonnes choses de ce simulateur de foot.

Et du côté d'Ocean France, il y aura très prochainement **Toki.** Si vous connaissez le jeu d'arcade dont il est tiré, vous n'allez pas regretter votre acquisition. Tous les graphismes ont été directement repris de la borne d'arcade et le reste a suivi. L'animation sur Amiga autant que sur ST se révèle parfaite, les couleurs bien éclatantes - et le jeu garde tout son intérêt. Transformé en singe par une sorcière, vous devez retrouver votre promise et surtout l'apparence humaine qui faisait votre charme. Six niveaux immenses bourrés de pièges et d'animaux au look cartoon, des graphismes en 32 couleurs, des scrollings différentiels, des dizaines d'animations (il faut voir la ville souterraine, les chutes d'eau...) et de très bons bruitages, voilà de quoi rêver !

SPACE MONSTER

Gremlin Graphics innove avec **Federation Quest One : BSS Jane Seymour**, au scénario complètement pompé sur *Alien* et qui se déroule dans un vaisseau spatial de recherche biologique. Vous aurez à jouer contre l'ordinateur sur 20 niveaux et dans plus de 100 salles réparties sur 3 étages reliés par des échelles et des ascenseurs... Une représentation en 3D très détaillée, un système d'icônes à la *Dungeon Master* vous permettront de gérer vos armes et de diriger vos robots. Il est à signaler que ce jeu bénéficiera d'une traduction française complète : les anglophobes ne périront pas dans d'atroces souffrances ! Mais attention à la difficulté - qui ne sera pas oubliée pour autant.

Et voilà **Mudsports,** qui vient d'être réalisé par les auteurs de *Grand Monster Slam*, un sport d'équipe assez violent où les projectiles sont remplacés par des frisbees. De superbes graphismes et une bonne animation - à suivre...

Supremacy

Quant à **Masterblazer**, c'est un remake pour 16 bits de *Ballblazer* que tout ancien possesseur de 8 bits se doit de connaître. On pourra y jouer à 8 (!) et sans traîner. La 3D, associée à des graphismes très colorés et à un mélange de sprites et de damiers eux aussi en 3D constitue une bonne recréation du soft original.

Rotator - un jeu d'action et de stratégie - comporte des graphismes splendides et des effets sonores spectaculaires : la Terre, attaquée par des aliens, fait appel à votre aide. Vous serez aux commandes d'un "rotator" et devrez rétablir les connexions des systèmes de défense terriens.

Vaxine, le dernier truc des auteurs d'*E-Motion*, s'affirme comme un gigatop ! Il est pratiquement fini et tout y part gagnant : les graphismes, l'animation et le jeu en lui-même !

Les rencontres avec nos amis britanniques sont toujours très intéressantes. Surveillez donc bien les présentoirs de votre revendeur favori : tous ces softs en valent la peine. **Jean-Marc Ouvré**

MYSTERE ET BOULE DE GOMME

Râ, de Rainbow Arts, vous plongera dans une ambiance mystique liée à l'ancienne Egypte. Bercé de graphismes et de musiques vieux de trois mille ans, vous voilà transformé en scarabée (par Râ, le boss des dieux pharaoniques) complètement perdu dans un immense labyrinthe, où des pierres ornées de symboles se révèlent des jeux de logique. Tout cela se rapproche de *Shangaï* au niveau de l'élimination des pierres. Il existe 150 tableaux -dont certains très difficiles. Avis aux passionnés !

Apprentice

Râ

Apprentice est un jeu de plate-forme genre *Mario Bros* et sortira également sous le label Rainbow Arts. Vous incarnez un jeune magicien apprenti (vieux de seulement 400 ans !) et entendez gagner de l'expérience. Envoyé dans un monde étrange, vous devrez vous défendre dans un premier temps avec des caisses - de manière à écraser les monstres de rencontre. Par la suite, dans les niveaux suivants, vous trouverez d'autres armes mais seulement après avoir eu maille à partir avec des aliens intelligents qui agissent en temps réel et non n'importe comment. Trente niveaux différents comportant 7 sections (avec pour chacune des graphismes nouveaux) vous attendent. L'animation, parfaite, et la jouabilité vous procureront beaucoup d'amusement et de plaisir.

APPLE STORY

L'Apple 2 n'est pas mort !
Son ver bourré au cidre frelaté produit encore...

Malgré l'abandon quasi total de l'Apple 2 (et du 2Gs) au profit du Macintosh en Europe, certains éditeurs mondialement connus continuent d'adapter des hits sur ce vénérable ancêtre, fruit béni des bricoleurs de tout poil.

Pour commencer l'inventaire des derniers logiciels ludiques parus outre-Atlantique, voici des jeux d'un genre nouveau et uniquement conçus pour l'Apple 2, ce qui tend à prouver que le mythe de la pomme arc-en-ciel ne s'éteindra pas avant longtemps. Des éditeurs comme Origin, Broderbund, Sierra, S.S.I., Electronic Arts, S.S.G., Lucasfilm et bien d'autres, développent toujours et encore, aussi bien sur Apple que sur d'autres machines plus porteuses (Atari, Amiga ou PC). Donc, sans faire plus attendre les Applemaniaques avides de cidre et de nouveautés, voici un petit aperçu des sorties récentes et futures sur leur machine.

AVENTURES ORIENTALES

Commençons par la suite de **Karateka**, qui vient de jaillir des doigts de fée de Jordan Mechner, heureux concepteur du premier volet galactiquement connu - qui fut adapté par la suite sur d'autres machines sous le nom de **Prince of Persia**. Sur PC et compatibles, la qualité de l'animation - qui se rapprochait de celle des productions Walt Disney - avait été tout particulièrement appréciée. Tout en reprenant le thème du preux adepte des arts martiaux sauvant sa dulcinée des mains du fourbe et ignoble shogun, il changea de style et d'époque en transportant l'action au pays des maharadjahs. L'héroïne aux yeux bridés cède la place à une princesse orientale, arrachée aux siens par un malfrat en turban et séquestrée au milieu d'une armée de sabreurs aux cimeterres délicieusement tranchants.

Dans un thème approchant et tiré du film du même nom, **Indiana Jones and the Temple of Doom**, adapté par Lucasfilm Games et Tengen... Distribué avec un certain retard sur la sortie du film, ce jeu reste captivant et plein de rebondissements.

Il est en outre à remarquer qu'il existe une compilation (à un prix très abordable) comprenant ce titre et quelques autres - comme **Paperboy**, **Eagle's Nest** etc. Précisons à ce propos que les graphismes de ces jeux n'ont plus grand-chose à voir avec les amas de pixels délavés qui étaient le lot des tous premiers possesseurs de machines Apple. En effet, ils équivalent tous (en double haute résolution) à des modes approchant les 300 x 180 - et cela en 16 couleurs ! L'accent est évidemment mis sur le rendu des animations et des bruitages : des jeux comme **Tetris** et **Wings of Fury** n'ont alors plus rien à envier aux versions qui existent sur les autres bécanes.

TOUT DANS LE MOUVEMENT

Dans le genre j'adapte tout sur tout, Taito nous ressort **Qix, Renegade, Arkanoid et Bubble Bobble**. Idem pour Data East avec **Bad Dudes** - alias *Dragon Ninja* , **Kid Nikki, Robocop, Heavy Barrel, Victory Road** et **Batman**. Epyx qui nous avait offert il y a quelque temps déjà des Jeux Olympiques sympas, continue sur sa lancée avec **World Games, The Games Winter** ou **Summer Edition**, **California Games**, **Street Sport Basketball**, **Baseball**, **Soccer**, **Sporting News Baseball**, et la suite d'**Impossible Mission**.

La saga des **Ultima** signée Origin continue. Déjà riche de six scénarios, celle-ci fêtera bientôt son dixième anniversaire. Mais l'éditeur a d'autres cordes à son arc : **Space Rogue**, simulation dans le genre d'*Elite* ; **Omega**, où vous devez concevoir votre propre char de combat ; **Knight of Legend**, **Windwalker** - qui n'est autre que *Moëbius 2* - et **Tangled Tales**. Tous ces jeux ont d'abord été développés sur d'autres machines.

On reste dans le jeu de rôle mais avec des créations se rapprochant plus des règles avancées pour joueurs confirmés. Dans le genre, S.S.I. nous promet de nombreuses nuits blanches avec **Pool of Radiance**, **War of the Lance** et **Curse of the Azure Bonds**. Les bidouilleurs en mal de scénarios farfelus trouveront leur bonheur dans la série *Advanced Dungeons and Dragons* qui propose des kits de remise à niveau ainsi que des grimoires d'aide à la connaissance intitulés **Dungeons Masters Assistant** ou **Monster Manual**. Ils incluent de nouvelles formes de vie plus ou moins combatives.

Les wargames se suivent et ne se ressemblent pas ! Citons les deux titres du moment : **First over Germany** et **Typhoon of Steel**.

Terminons cette tournée ludique avec les nouveautés adaptées d'autres micros. Au menu : **Dragon Wars**, le tout dernier *Bard's Tale* ou encore **Where in North Dakota Is Carmen Sandiego**, ou **Where in Time Is Carmen Sandiego**, dans lesquels vous pourrez enfin mettre la main sur le gang des pilleurs d'œuvres d'art. C'est Sierra, éditeur des quatre *King's Quest* signés par la charmante Roberta Williams qui constitue le plat de résistance de ce menu princier avec **Mixed-up Mother Goose** et **The Colonel's Bequest**. Dans le désordre, signalons également la disponibilité de **Gold Rush**, **Smart Money**, **Codename : Iceman**, **Manhunter in New York** ou **San Francisco**, ainsi que **Thexder** et **Silpheed**, deux bons shoot'em up. Tous ces jeux ont déjà été présentés dans nos colonnes, veuillez vous référer à votre collection de Micro News !

Pour finir, deux domaines semi-professionnels et les logiciels qui leur correspondent : **Multiscribe** (qui en est à sa version 3.0 avec intégration de graphismes) pour la bureautique et **Sprintboard Publisher** ou **Publish It** pour la PAO...

Quoi qu'on puisse dire, l'Apple 2, après une dizaine d'années de bons et loyaux services, a encore de beaux jours devant lui. Car avec le temps qui passe, les prix ont beaucoup chuté et on trouve des configurations complètes pour trois fois rien... Ces jeux sont pour la plupart importés en France par des magasins comme la Fnac et Coconut - cela rappelle les débuts du PC !

Patrick Gallo/
Jean-Marc Ouvré

SINGER, LA MICRO-TRICOT

Une petite page de publicité pour vous détendre avant l'éprouvante lecture des Tops & Softs. Singer, la marque bien connue des ménagères, se lance dans la micro-informatique - sa machine à tricoter, la **MT 700**, vient d'obtenir l'Oscar de la nouveauté 1990.

De quoi s'agit-il, ma'me Germaine ?

- "Je m'en vais vous narrer la chose. Elle va vous permettre, branchée sur le téléviseur, de visualiser votre futur tricot, de sa création à la réalisation complète. La programmation du futur pull est réalisée par un ensemble électronique se composant d'une console à clavier, d'une souris et d'un lecteur de disquette incorporé. Plus de 3000 formes sont en mémoire et il existe un recueil de 900 points et motifs : il vous suffit d'enregistrer les références des formes et points choisis pour construire votre modèle... Les concierges et autres chaisières vont devoir se rabattre sur les bouquins pornos !"

Avec Micro News, on fait sa pelote ! Un point à gauche, un point à droite...

NEWS

LUCASFILM DANS LE SECRET

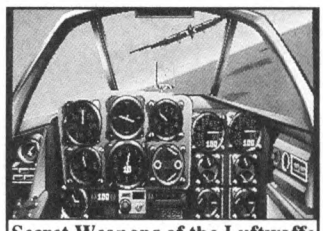
Tous les simulateurs de vol de Lucasfilm ont en commun un thème principal : la Deuxième Guerre mondiale. Après les batailles du Pacifique et d'Angleterre, voici les affrontements classés *top secret* des escadrilles américaines et des avions expérimentaux de la Luftwaffe.

Ces zincs étaient très en avance sur leur temps et auraient pu modifier le cours de l'Histoire s'ils avaient été construits en nombre suffisant. Les ingénieurs du Reich avaient en effet mis au point des chasseurs à réaction comme le Messerschmitt 262, qui surclassait les P-51 Mustang et les P-47 Thunderbolt. Il y eut également le ME-163 - un mini-avion fusée qui ressemblait étrangement par certains aspects à une navette spatiale actuelle, et aussi le Horten 229 Batwing - qui avait, lui, l'allure d'une machine de science-fiction.

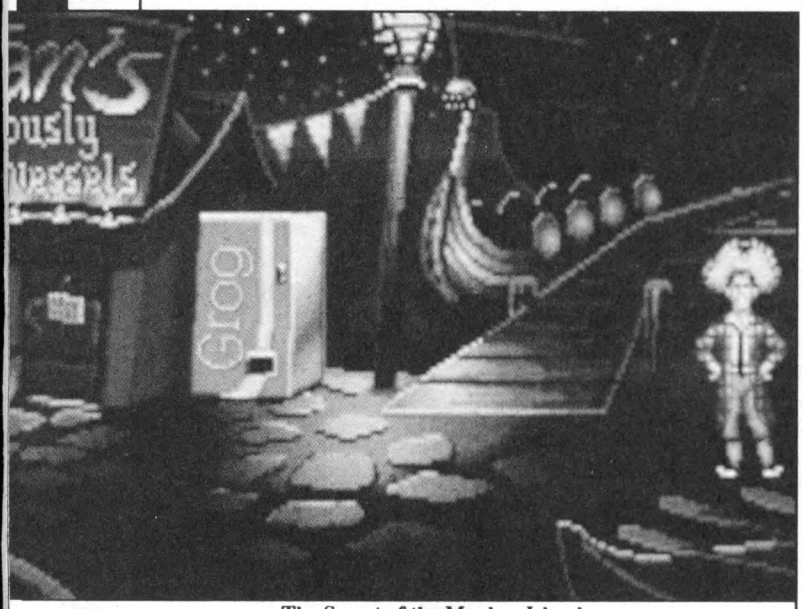
Avec un manuel de plus de 200 pages, des graphismes de jeu superbes (en VGA 256 couleurs - bien sûr !), de superbes détails dans le design des engins, des cockpits, des explosions... et une simulation très jouable (comme savent le faire les programmeurs de l'équipe de Lucasfilm Games), **Secret Weapons of the Luftwaffe** se révèlera à coup sûr encore plus intéressant et plus beau que les autres simulateurs de Lucasfilm.

Ce label prépare aussi un superbe jeu d'aventure - **The Secret of the Monkey Island** - un jeu à la sauce cinématique où l'on pourra jouir de graphismes et d'un intérêt de jeu encore plus étonnants et passionnants que dans *Indy*. Doté d'une difficulté progressive bien dosée, il conviendra aussi bien aux néophytes qu'aux solutionneurs de fond ayant déjà terminé (sans tricher) des jeux comme *Maniac Mansion* ou *Indy*, par exemple. De longues heures de divertissement en perspective, qui nous replongeront à l'époque glorieuse des pirates, des boucaniers, des galions bourrés d'or à craquer et surtout des rencontres dans les ports des îles Caraïbes.

Le héros doit résoudre des énigmes qui poussent, autant que l'ambiance, à se lancer dans l'action. A conseiller donc à tous les possesseurs de PC et compatibles désireux d'avoir un bon jeu d'aventure habillé de graphismes compatibles avec tous les modes graphiques.



Secret Weapons of the Luftwaffe



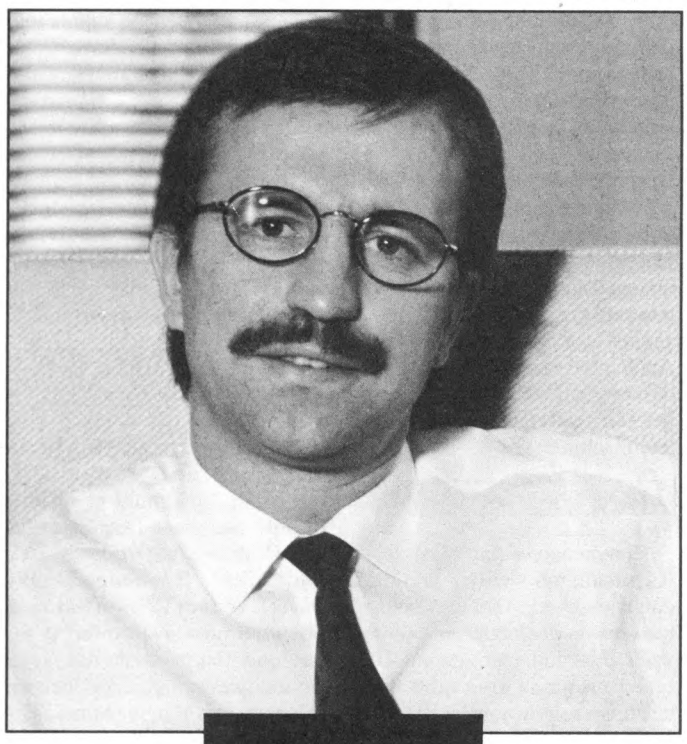
The Secret of the Monkey Island

HELLO GEORGES !

Après le départ de Franck Lanne du poste de directeur général de Commodore France, la place était restée vacante durant de longs mois. Cependant, la société continuait de fonctionner, tenue par une main de fer - celle de Georges Fornay, directeur financier et administratif. Aujourd'hui, ce dernier sort de l'ombre pour prendre officiellement en charge la fonction qui lui revient de droit et ce pour deux raisons : il a été d'une part l'un des acteurs principaux du redressement économique de Commodore France depuis 1987, et il porte en outre un prénom prestigieux qui le destine à de grandes choses... Bienvenue au club des G.G. (Grands Georges) et bonne chance !

Bien qu'il ne se nomme pas Georges et qu'il n'ait par conséquent pas droit à autant d'égards (...), signalons que Gilles Mendel, directeur de la division Distribution, a été promu directeur général adjoint. (NDLR : ségrégation mise à part, bonne chance !)

Georges Brize



DISNEY PASSE AU SOFT

En avril dernier naissait un nouveau label au nom prestigieux : **Disney Software**. Depuis sa création, la société s'est cherché des partenaires pour assurer la réalisation d'au moins six produits destinés aux enfants. Deux maisons d'édition françaises ont été choisies pour mener les opérations : Titus et Nathan - ce dernier étant reconnu comme le plus important éditeur de softs éducatifs en France. Parmi les premières créations, dont certaines seront disponibles en septembre, figurent : **Donald's Alphabet Chase, Goofy's Railway Express, Mickey's Runaway Zoo, Mickey's Crossword Puzzle Maker** et **Animation Studio**. Le véritable gros morceau sera l'adaptation du film **Dick Tracy** - qui devrait sortir courant octobre.

HEROES CENTER

Du héros, rien que du héros dans **Heroes**, la toute dernière compilation de Domark ! Et du beau en plus... bien costaud et bien velu avec, par ordre d'apparition à l'écran : James Bond dans **Licence to Kill** (un bon vieux jeu d'arcade avec trois séquences différentes), ce cher vieux Arnold dans **Running Man** (une bonne adaptation du film dont Schwarzy n'avait pas hésité à pomper le scénario sur *Le prix du danger*), Luke Skywalker dans **Stars Wars** (une vieillerie en 3 D toujours aussi efficace) et le Barbare poilu de **Barbarian 2** (moins bon que le premier, mais encore tout à fait acceptable).

Ces quatre jeux méritent donc le détour, surtout à des prix qui défient toute concurrence : 299 F sur ST et Amiga et moins de 200 F sur Amstrad CPC, Spectrum et C64. Vraiment héroïque !

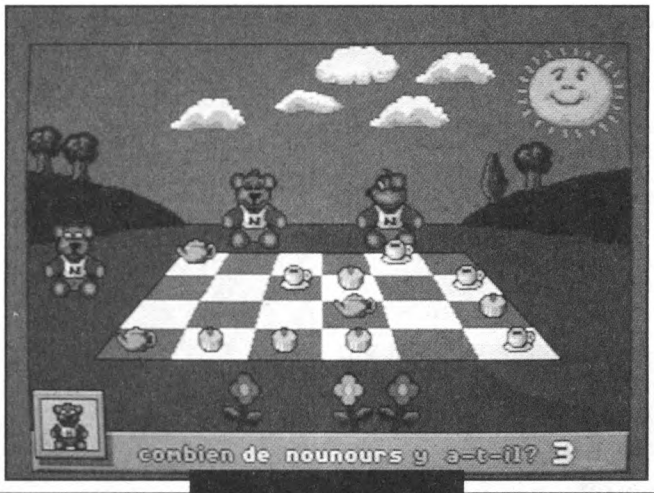
ATARI FORUM

Du 18 au 21 octobre prochain, au nouvel espace d'exposition du CNIT La Défense se déroulera le premier **Forum Atari**. Divisé en deux grandes parties distinctes - grand public et business -, ce forum sera donc destiné aussi bien aux professionnels qu'aux amateurs de micro. Tous les aspects de l'offre Atari seront abordés (les loisirs, la musique ou le travail) - par la constitution de différents ateliers thématiques. Rendez-vous donc courant octobre pour ce nouveau salon.

FUN SCHOOL : UN SUCCES DE PLUS

Les élèves des classes élémentaires sont de plus en plus la cible des éditeurs de jeux éducatifs. Après *Fun School 2* voici donc... Attention, vous avez deux secondes pour répondre ! Oui, le grand garçon là-bas au fond qui ressemble à un réverbère... Trois ? Bravo !

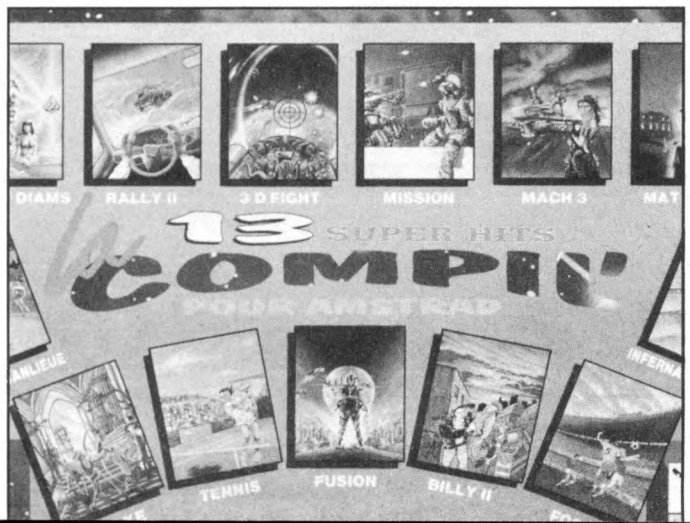
Eh oui, nous avons l'immense joie de vous annoncer la sortie de **Fun School 3.** Cette nouvelle version apporte de nouveaux graphismes et une nouvelle série de jeux interactifs. En outre, trois ensembles de programmes ont été prévus pour les trois à sept ans (et plus). Pour les moins de cinq ans, six jeux ont été mis au point : **Alphabet**, qui apprend à l'enfant à reconnaître et à associer des lettres ; **A la Ferme** - pour les artistes, qui devront colorier des vaches et des cochons ; **Galerie**, qui permettra à l'enfant d'associer le mot juste à l'image ; **Réunion**, un jeu dans lequel l'élève devra remplir la tirelire de Nounours avec les bonnes formes. Enfin **Action** et **Calcul**, qui concluent ce logiciel. Les versions Atari ST, Amiga, C64, PC et compatibles seront disponibles début septembre. Parents, offrez ce soft à vos enfants...



TREIZE A LA DOUZE !

De plus en plus fort ! Dans la catégorie "plus de softs pour moins de fric", Loriciel propose 13 hits dans cette nouvelle compilation pour Amstrad (disquettes) : **La Compil** (sic). Treize à la douze !

Parmi les titres, *Mata-Hari, Mach 3, Billy-la-Banlieue, Tennis* et *Rally 2* figurent parmi les plus connus. Un bon investissement pour tous ceux qui rêvent de passer de nombreuses soirées lubriques... euh... ludiques !



NEWS

LA MAGIE D'INFOGRAMES

Pour fêter dignement son 7ème anniversaire - peu de sociétés françaises spécialisées en micro-informatique peuvent se vanter d'en être là -, Infogrames avait invité nombre de représentants de la micro à une soirée dans l'univers féérique de *La Planète Magique*. Tout y était : petits fours, cocktails etc. Après le discours de circonstance de Bruno Bonnell (tout particulièrement consacré aux aspects financiers de la profession), nous fûmes conviés à une balade dans les sombres méandres de ce lieu énigmatique. Disséminées sur l'ensemble du parcours, de charmantes hôtesses aux couleurs d'Infogrames nous guettaient, impatientes de nous faire connaître les dernières nouveautés de l'éditeur, démonstration à l'appui...

Le couloir des mille rebonds

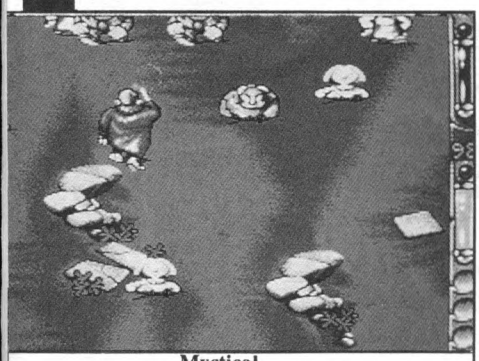
Dans **The Light Corridor**, le premier jeu de raquette en profondeur, le compétiteur guide un carré translucide qui lui permet d'envoyer une sphère le plus loin possible dans un tunnel. La balle rebondit alors contre les parois et revient vers vous. Génial ! Balancez la boule et au détour d'un corridor elle foncera droit sur vous, le flip ! - tout cela en 3D... Vous aurez de plus la possibilité de récolter des bonus, et de nombreuses astuces mettront à contribution vos réflexes et votre matière grise. Voilà un excellent jeu qui risque de devenir un classique au même titre que *Welltris*.

Un moral d'acier

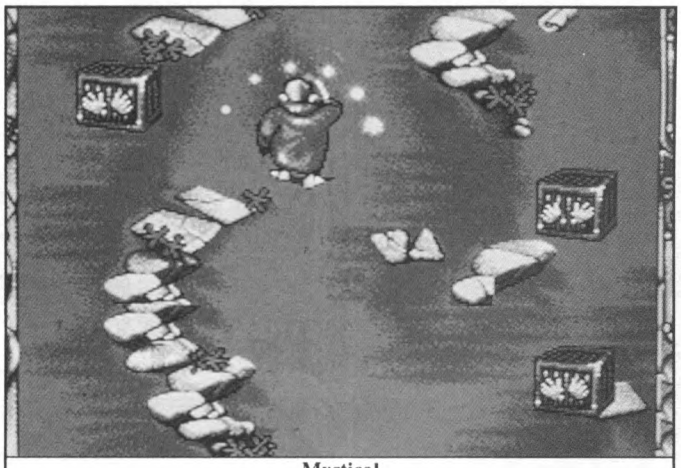
Placez-vous avec **Metal Masters** aux commandes d'un robot haut comme un immeuble, un vrai géant taillé à coups de laser et dont la force de destruction dépasse l'imagination. Avant de vous lancer dans les combats, vous devrez le construire vous-même à l'aide de pièces détachées éparses - vous disposez évidemment au départ d'une somme d'argent pour acheter les morceaux de votre mastodonte de métal. Une fois reconstitué, il vous fera participer à différents challenges - épreuves sportives (lancer de missiles, destruction d'un mur de béton etc.) ou baston, qui vous rapporteront de l'oseille. Votre but : devenir le meilleur...

Apprenti sorcier

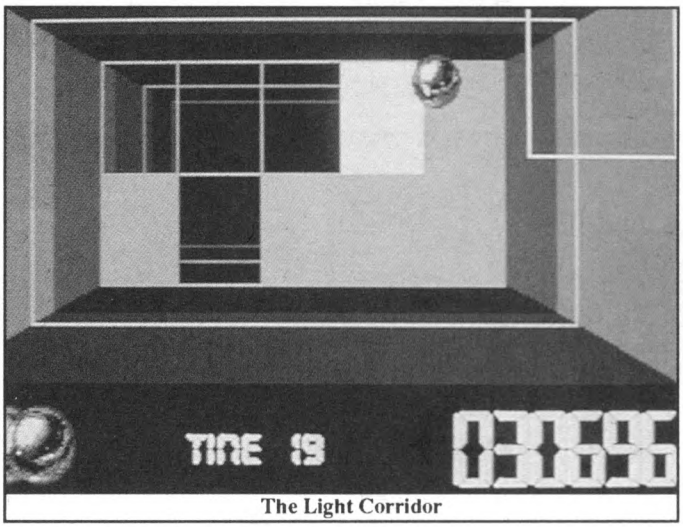
Que les forces magiques vous viennent en aide dans **Mystical** - car vous allez avoir besoin de tout votre savoir (c'est-à-dire pas grand-chose au départ) ! Vous êtes un magicien débutant en dernière année de Fac (Fondation anti-chaos), mais lors d'un stage au temple du Grand Sorcier vous ratez une incantation et détruisez son antre. Tous ses rouleaux et fioles rangés avec soin depuis 350 ans sont ainsi éparpillés dans des mondes parallèles. A vous de les retrouver le plus rapidement possible pour espérer devenir un jour un grand magicien.



Mystical



Mystical



The Light Corridor

Hormis les prochaines sorties sur micro, Infogrames investit beaucoup de son temps dans des réalisations ou des adaptations pour Nintendo. Le premier titre à sortir sur Game Boy et Nes sera **North & South**. Viendra ensuite **Drakkhen** sur la Super Famicom 16 bits de Nintendo et plus tard sur supports optiques avec Fujitsu. Décidément, cette fin d'année s'annonce riche en événements ludiques - on ne risque pas de s'ennuyer !

CONSOLE C64 GS

Tiens ! Commodore copie sur Amstrad ! La préparation et la sortie européenne de la console *Amstrad GX4000* a dû donner des idées à leur brain-trust, qui a décidé lui aussi de recarrosser son bon vieux huit bits en le transformant en console **C64 Game System**.

C'est vrai : après tout, quand une idée se révèle profitable, il faut savoir en user (et en abuser) ; d'ailleurs les consoles connaissent un nouveau boum en France - il vaut donc mieux prévoir que guérir... Pas d'autres améliorations que l'existence d'un port cartouche - rien de neuf au niveau du matériel... Elle sera vendue dès septembre à un prix avoisinant les 1 000 F (ça devient une habitude) et sera fournie avec 4 bons petits jeux sur cartouches : *Klax*, *Fiendish Freddy*, *Flimbo's Quest* et *International Soccer*. Rien que pour *Flimbo's Quest*, cela vaut déjà le détour ! Les cartouches coûteront de 250 à 300 F.

Compatible avec toute la logithèque du bon vieux Commodore 64 (et quelle logithèque !), cette console se place sur le même créneau que la *GX4000*. Notons toutefois que la console anglaise a été dotée d'un grand nombre d'améliorations techniques - ce qui en fait vraiment une bonne petite machine. De toute façon nous vous en reparlerons, pour plus de précisions sur ses possibilités de connexion.

Quand on voit le nombre de Commodore 64 qui ont été vendue de par le monde, on se demande s'il ne serait pas intéressant de munir la console d'extensions, comme un lecteur de disquettes par exemple ! La *C64 Game System*, elle, procurera beaucoup de plaisir à ceux qui hésitent à acheter les consoles japonaises (sur lesquelles n'existent pour le moment que des jeux japonais !).

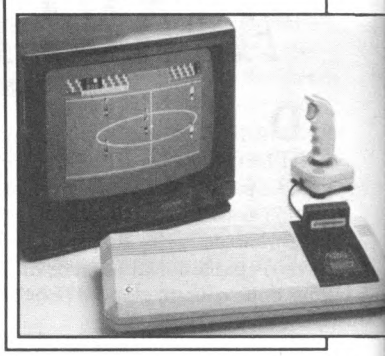
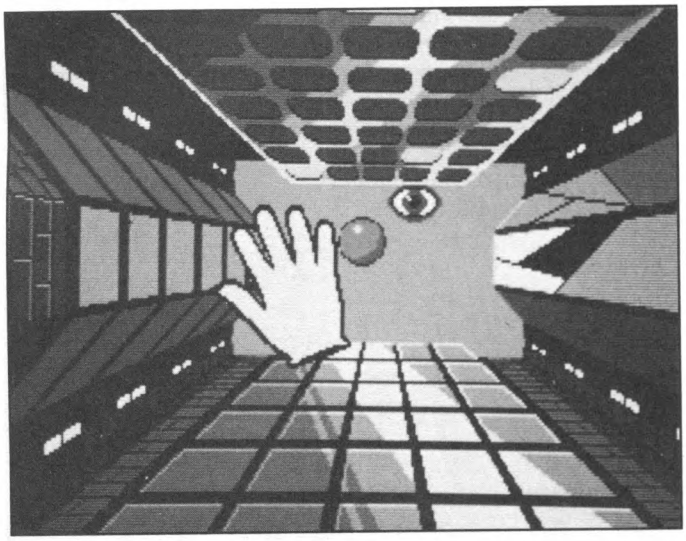


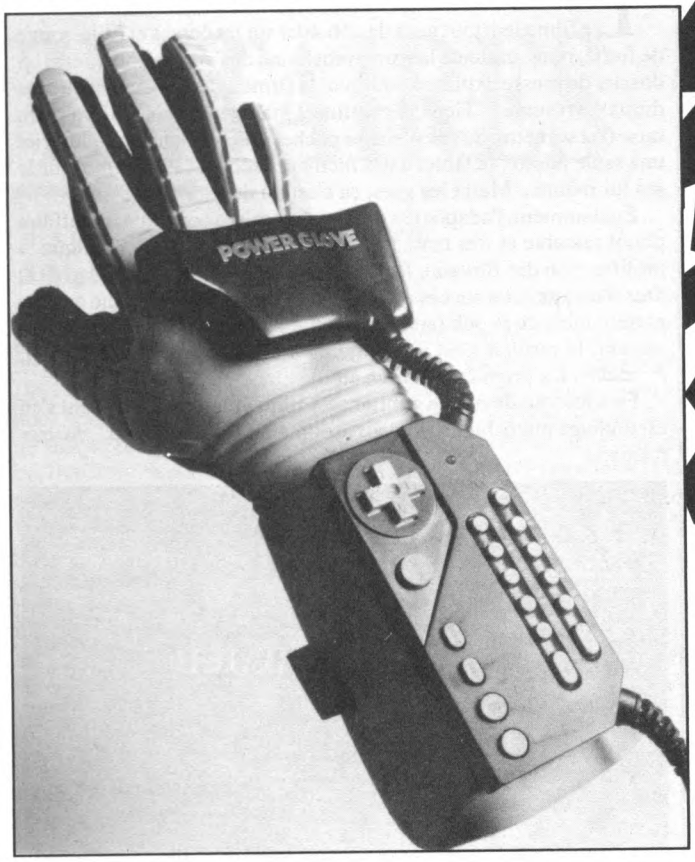
Photo CTW

A POWER OF GLOVE

Ma main sur ta gueule, si tu continues à me prendre la tête avec ta console Nintendo ! Je mets mon **Power Glove** et je te décalque la tronche, espèce d'hydrocéphale - va y avoir de la purée de cervelle pour la bouffe de c'soir... Ça, c'est du réaliste - merci Mattel ! A quand l'armure complète pour s'éclater vraiment ? En attendant, ce gant va vous permettre, possesseur de la console la plus vendue au monde, de découvrir de nouvelles sensations, une interactivité accrue et d'entrer dans la troisième dimension (en partant de la droite - le secrétaire de rédaction a planté son revolver entre mes omoplates !).

Il se branche (le *Power Glove*) comme une simple manette et ses détecteurs électroniques repèrent la position de la main dans l'espace. Entrez donc le code du programme et en avant pour le grand frisson : vous bougez le poignet et sur votre écran un pauvre type (qui traînait dans *Double Dragon* après s'être marié avec la Veuve... Poignet !) reçoit instantanément un mégacoup de boule des familles. Vous allez ainsi redécouvrir tous vos jeux pour 950 F - excitant, non ?





C&C Computers and Communications

AVERTISSEMENT

Les sociétés NEC CORPORATION, NEC HOME ELECTRONICS Ltd., et NEC France S.A. (ci-après NEC) ont récemment été informées que les jeux-vidéo **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** sont offerts à la vente en France. NEC estime nécessaire de porter à l'attention des consommateurs les informations suivantes:

1. **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** sont produits par NEC Home Electronics, Ltd., pour être utilisés selon la norme NTSC. Ils ne sont pas compatibles avec la norme SECAM, ni avec aucune autre norme. Il ne sont pas équipés de prise PERITEL. Pour ces raisons NEC ne les distribue pas en France ni d'ailleurs dans aucun autre état de la Communauté Européenne.

2. Il n'y a à présent aucun distributeur de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** agréé en France ou dans un autre état de la Communauté Européenne. En conséquence si l'on vous propose des **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** réputés compatibles avec la norme SECAM, vous devez être informé qu'ils auront été soit modifiés soit pourvus d'un accessoire par un tiers (ci-après les versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX**). Ces modifications ou ces adjonctions auront été effectuées sans l'autorisation de NEC.

3. NEC entend dégager sa responsabilité pour tous défauts survenant sur des versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** et toute implication dans des litiges survenant entre les vendeurs et les acheteurs de ces produits en France. En particulier NEC France S.A. ne sera pas en mesure d'assurer le service après vente des versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX**. En conséquence, toute version modifiée de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** envoyée à NEC France S.A. dans ce but sera retournée à son expéditeur.

Enfin la garantie fournie avec chaque **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** vendu au Japon par NEC Home Electronics Ltd., ne s'applique qu'au Japon et aux seules versions non modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX**. Toute autre garantie fournie avec des versions modifiées de **PC ENGINE**, **COREGFX** et **SUPERGFX** vendues en France ne serait pas une garantie NEC.

NEC Corporation. NEC Home Electronics. NEC France S.A.

NEC

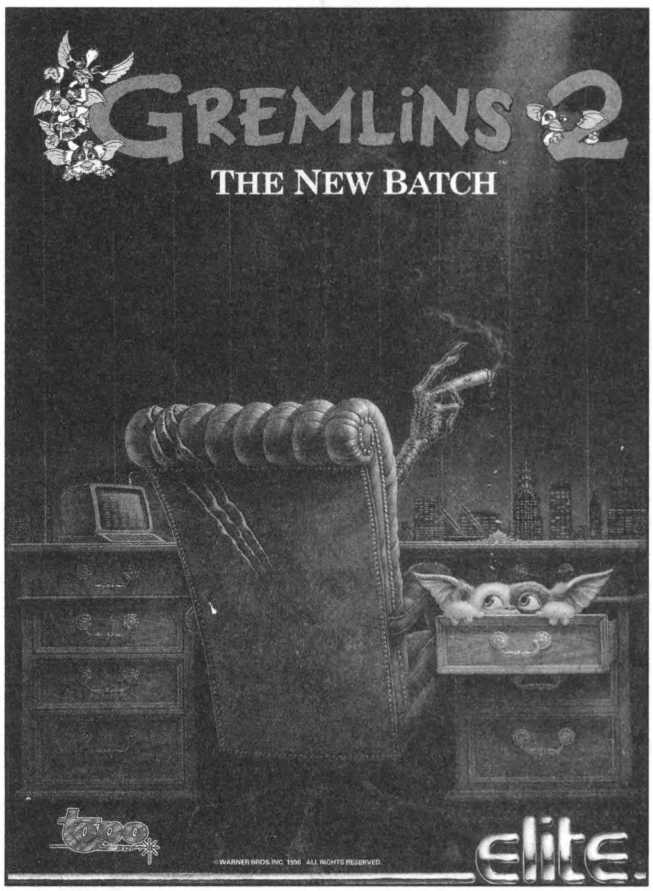
NEWS

GREMLINS 2 : "THE NEW BATCH"

Le film vient tout juste de débouler sur les écrans et Elite, rouge de fierté, nous annonce la sortie prochaine de l'adaptation micro. Le dossier de presse explique pourquoi la firme a décidé de racheter les droits (je résume : "Tiens, **Gremlins 2** marche très bien, on va faire un soft et se mettre du fric plein les poches !) et contient en exclusivité une seule photo : le tableau des meilleurs scores ! Pas un mot sur le jeu lui-même... Merci les gars, ça c'est du dossier de presse !

Evidemment, l'adaptation de films sur micro constitue une affaire plutôt rentable et très tentante pour les éditeurs (ce qui explique la prolifération des *Batman*, *Robocop*, *Incorruptibles*, *Licence to Kill*, *Star Wars* etc.). Le succès est quasi assuré et le soft bénéficie en plus gratuitement de la pub faite au film. Le bon plan, quoi ! Malheureusement, le résultat n'est pas toujours à la hauteur (voir *Superman*, *Predator*, les premiers *Batman* etc.).

Faisons tout de même confiance à Elite - qui jusqu'à présent s'en est toujours plutôt bien sorti dans le domaine de l'adaptation... de jeux d'arcade.



3615 MICRONEWS

TOUTE L'EQUIPE VOUS Y ATTEND POUR UNE VISITE GUIDEE !

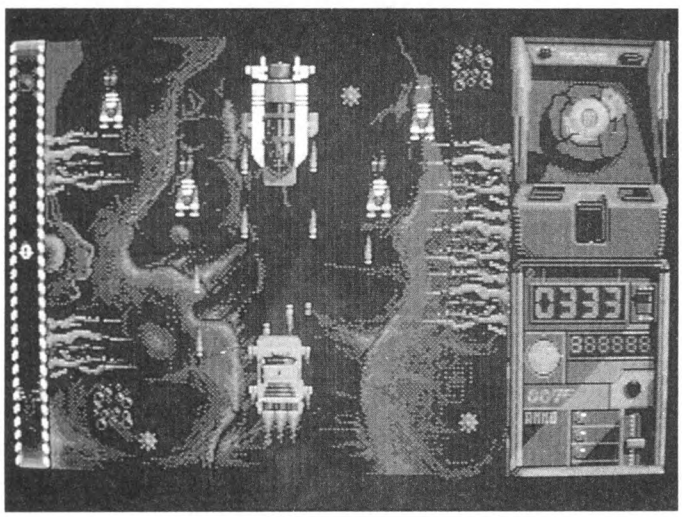
YOUR NAME IS BOND

Dans les abysses, au volant de sa Lotus Esprit légèrement modifiée, on donne à James Bond 007 une nouvelle occasion de sauver le monde de la menace nucléaire brandie par l'horrible Karl Stomberg. Malheureusement James, convié à une importante réunion d'affaires par les membres qui vous trouvez devant les balles...

On attend donc impatiemment **The Spy who Loved Me** (sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum, C64, PC et compatibles) et encore plus vivement une promotion sur les gilets pare-balles au rayon bricolage du BHV !

d'une école d'espionnage suédoise, vous a délégué tous pouvoirs pour contrecarrer l'infâme Scandinave.

Pour éviter le pire, vous devrez vous battre contre le terrible Jaws ! Aidé de la ravissante Anya Amasova, vous n'aurez pas le temps de reprendre votre souffle : affrontements au revolver, poursuites en Lotus Esprit, speedboat et ski à réaction se succèderont sans aucun temps mort. En bref, l'action colle de très près à celle du film, mais cette fois-ci, c'est vous



GROS PLAN SUR LES UTILITAIRES

Une nomenclature des utilitaires et des périphériques qui fleurissent sur le marché de l'Amiga et du ST.

Les jeux utilisant *Quartet* commencent à arriver : *Dan Dare 3* avec une musique de David Whittaker et surtout *Projectyle*, qui présente au moins dix musiques sur quatre voies - d'une qualité supérieure et tout à fait identiques à celles de l'Amiga. Mais il n'y a pas que *Quartet* qui ressemble à *Aegis Sonix* et qui apporte une tonalité Soundtrack au ST...

ON THE ST

En effet, en analysant les démos que vous nous envoyez, on s'aperçoit que beaucoup d'entre vous ont réussi à maîtriser l'utilisation des musiques dites "Soundtrack" sur ST. Comme les Overlanders, qui nous ont fait parvenir une démo excellente, accompagnée de musiques composées avec **Digital Sound Teaser** (que nous allons tester... A propos, France Teaser - qui l'édite - propose un téléchargement de sons et de modules Soundtrack pour Atari sur son serveur (**3614 Teaser**, renseignez-vous). Il peut restituer des musiques provenant de l'Amiga après les avoir transférées au format MS DOS qui est, nous vous le rappelons, lisible par les Atari.

Equinox présente un music player fabuleux, le **Soundtracker 2.5** qui permet également de jouer des musiques directement issues du Soundtracker de l'Amiga, c'est-à-dire au format mod. Vous voyez que toutes les bonnes choses arrivent au bon moment et ce n'est pas fini : lorsque les grands pontes de la démo vont commencer à appliquer leurs routines fantastiques de programmation (comme celles de l'overscan, des musiques Soundtrack et de l'affichage en 512 couleurs ou plus) aux jeux, ça va faire mal !

D'ailleurs, vous serez extrêmement impressionnés lorsque vous verrez l'animation 3D monstrueuse de **Vaccine,** le dernier jeu créé par The Assembly Line (les programmeurs d'*E-motion*, d'*Interphase* ou encore de *Xenon 2*), cela ressemble à s'y méprendre à de l'image de synthèse, le tout accompagné d'un effet de vol au-dessus d'un damier - lui-même conçu à partir d'un logiciel de dessin en ray-tracing. Esat Software, qui prépare une version de **Spack** (le créateur de démos) pour Amiga, va probablement éditer aussi un Soundtracker - **HMS -** pour le ST.

MicroSelf-service

MicroSelf VPC distribue pour l'Atari toute une série de câbles et de boîtiers pour une meilleure utilisation de votre bécane et de ses périphériques.

Vous avez deux moniteurs (noir et blanc et couleur) et vous en avez assez de devoir les brancher et les débrancher continuellement ? MicroSelf vous propose, pour seulement 149 F, un **commutateur d'écrans** (mono/couleur) qui possède en plus une sortie son pour un ampli extérieur (chaîne). Vous sélectionnez avant l'allumage le moniteur et donc la résolution que vous désirez utiliser. A propos, si certains d'entre vous sont intéressés, nous publierons un schéma qui permet de récupérer la sortie son de votre Atari - donc de procéder comme avec les STE - et de la connecter à une chaîne hi-fi. Avec ce boîtier, il est donc possible d'enregistrer les bruitages ou musiques préférés des démos ou des jeux que vous aimez bien. Le même éditeur distribue également un ensemble câble + logiciel minitel à 99 F, la carte d'émulation *PC SPEED* à 1 990 F et un scanner A4 - avec imprimante thermique - à 3 490 F ! Pour plus de renseignements : **MicroSelf VPC, BP 143, 54504 Vandœuvre Cedex. Tél. : (16) 83.32.77.95.**

A vos Clavius !

Votre clavier un peu trop moelleux vous mécontente grandement et votre traitement de texte multiplie les fautes de frappe, alors les **Mega Touch** sont faits pour vous ! En effet, il vous suffit de placer ces petits ressorts bien particuliers sous chacune des touches de votre clavier. Ils sont en vente chez Clavius au prix de 140 F et grâce à eux, vous jouirez d'un confort comparable à celui que procure un clavier de Méga-ST ! Clavius a son siège à Paris dans le si chaleureux quartier de Pigalle (allez leur rendre visite, vous ne le regretterez pas : ils ont des voisines très sympas ! Test en cours...) au **19, rue Houdon, 75018 Paris (métro Pigalle). Tél. : 42.62.90.19.**

ON THE AMIGA

Une **souris à infrarouge** ! Le nec plus ultra du frimeur (new) high-tech. Aujourd'hui disponible sur Amiga, ce type de souris, qui ne possède plus de fil (plus d'emmêlages ou autres), est un des plus recherchés en France. Superbe et de très bonne qualité, cela vaut quand même 895 F et se trouve chez Bus+, bien sûr...

Vous voudriez bien avoir un **tir automatique** sur votre joystick qui en est dépourvu. Bus+ vous propose une petite carte que vous branchez au préalable sur le port joystick. Un bouton vous permet même de régler l'intensité du tir automatique ! Et un interrupteur vous laisse choisir entre un tir de ce type ou pas.

Le **Boot Selector**, lui, consiste en un petit montage électronique facilement installable et qui permet de booter à partir de DF0/DF1 ou DF0/DF2 - ce qui se révèle très pratique si vous possédez un lecteur 5"1/4 - car les disquettes de ce format coûtent beaucoup moins cher. Ça se trouve encore chez Bus+ et cela vaut 125 F...

Si vous avez des programmes qui ne fonctionnent pas à cause de votre version de *Kickstart* en ROM, vous avez besoin du **Change Kickstart**. Installé dans votre ordinateur préféré, ce petit boîtier vous permettra de passer du *Kickstart 1.2* au *1.3* en utilisant un commutateur et d'avoir ainsi deux versions disponibles dans la même machine. A 390 F (sans les ROM) cela sera très pratique pour ceux qui ont besoin d'opérer ce changement.

De nouvelle versions du Soundtracker demeurent à votre disposition (dans le domaine public ?), comme le **Noisetracker 2.0** qui met 31 instruments à votre disposition, et nous attendons toujours **Octalyser -** qui serait un Soundtracker autorisant la polyphonie sur 8 voies.

UN PETIT MOT SUR L'EMULATION

Une nouvelle version du *Spectre GCR* fonctionnerait en couleur, c'est une annonce de son importateur - géant !

Et puis le Mac Plus est passé (pour les étudiants et les enseignants) à 5000 F H.T. ! Le 520 STF+ extension à 1 méga se trouve aux alentours de 2 300 F, un émulateur Macintosh coûte maintenant environ 3 500 F, et les moniteurs haute résolution Atari ne ruineront pas votre portefeuille si vous en cherchez un d'occasion... De plus, avec la version couleur de l'émulateur, on a le temps d'économiser un peu pour ce type de moniteur...

Alors on pose trois et on retient deux, ça nous fait un Atari 1040 DF + un Macintosh Plus, tout ça pour un peu plus de 5 800 F... Il y en a qui comptent vite ! Mais attention, les programmes Mac ne tirent pas dans la même catégorie de prix que ceux de l'Atari ST. Quoi qu'il en soit, vous êtes de plus en plus nombreux à vous tourner tout doucement vers le monde professionnel (avec l'aide de vos parents) : le monde magique de la pomme arc-en-ciel entamée.

Jean-Marc Ouvré

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

PROMO
149 F
DISQUETTES 3"
AMSTRAD
MADE
IN JAPAN
PAR 10

PROMO DU MOIS SOURIS ST OU AMIGA : 159F

AMSTRAD

12 JEUX FANTASTIQUES ... 140/190
A VIEW TO KILL ... 90/
ACE OF ACES + INFILTRATOR /149
ACTION REPLAY ... 90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/
ARKANOID 1 + ARKANOID 2 /149
BAD MAX ... 95/
BEACH VOLLEY ... 95/145
BEST OF CODE MASTERS (VOL 3) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2) /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4) /90
BEVERLEY HILLS COP ... /140
BLOODWYCH ... /145
BLUE STAR ... /90
BLUE WAR ... /90
BOB MORANE OCEAN 120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION 199/
BOULDER DASH 1 ... 90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN ... 90/
BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK . /135
BUBBLE GHOST ... 139/
BUDGET FAMILIAL ... /90
BUSINESS FLIGHT ... 139/
CALIFORNIA GAMES + WINTER GAMES ... /115
CAMELOT WARRIORS ... 90/
CAPITAINE BLOOD ... /155
CASTLE MASTER ... 99/155
CHALLENGE OF THE GOBOTS .. 90/
CHAMONIX CHALLENGE ... /90
CHAMPIONSHIP SPRINT ... /90
CHAMPIONSHIP BASEBALL ... /90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL .. /90
CHARTBUSTERS ... 90/
CHASE H.Q. ... 90/140
CLASSIQUES 1 ... 120/149
CLASSIQUES 2 ... 120/149
CLEVER AND SMART ... 125/155
COIN OP HITS ... 140/170
COLOSSUS CHESS 4.0 ... 90/135
CRAZY CARS ... /159
CRAZY CARS 2 ... 125/165
CRUCIAL TEST ... /239
DANDY ... 90/
DARK CENTURY ... 135/169
DARK FUSION ... 119/
DARK SPECTRE ... /90
DEATHRIDE ... 90/
DEATHSCAPE ... 90/
DOUBLE ACTION ... 140/190
DOUBLE DETENTE ... /149
DOUBLE DRAGON ... 95/145
DREAM WARRIOR ... 99/
DRIVERS ... 139/195
DUNGEON'S REVENGE ... /90
DYNASTY WARS ... 119/159
E-MOTION ... /140
EAGLE'S RIDER ... /190
ELIMINATOR ... 99/159
ENDURO RACER + SUPER HANG-ON ... /119
ENLIGHTMENT ... 90/
EPYX 21 ... 140/
ERE HITS VOL 1 ... /90
ERE HITS ... /239
ESCAPE FROM THE PLANET 95/139
FIRE ... /149
FIRETRAP ... 115/95
FORCES MAGIQUES ... 139/
FREDDY HARDEST ... 90/90
FREEDOM ... /195
GALACTIC GAMES ... 90/
GAMES WINTER EDITION 99/
GARDEN PARTY ... /90
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2 ... /110
GAZZA'S SUPER SOCCER . 135/175
GEANT D'ARCADE 2 ... 149/219
GEE BEE AIR RALLY ... 90/
GETDEXTER 2 ... /90
GHOSTBUSTERS 2 ... 95/135
GHOULS 'N' GHOSTS ... 95/145
GIFT PACK THRILLER ... /90
GLOBE TROTTER ... /199
GOLD SILVER BRONZE ... 159/
GOTHIC ... 90/
GREYFELL ... 90/
HARD DRIVIN' ... /135
HATE ... 99/
HEAVY METAL ... 90/140
HI-JACK ... 90/
HIGH FRONTIER ... 90/
HOT ROD ... /140
HOWARD THE DUCK ... 90/
IMPOSSABALL ... 90/
IMPOSSAMOLE ... 90/140
INQUISITOR ... 149/
ISS ... /90
JAWS ... /209
JIMMY BUSINESS ... 169/
JOYSTICK THUNDER ... 65/95
JUNGLE JANE ... /90
JUSTICIER N°2 ... /199
KARNOV ... /90
KILL UNTIL DEAD ... 90/
KILLER RING ... 90/
KNIGHT FORCE ... 129/169
L'ANGE DE CRISTAL ... /90
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 140/190
LA COLLECTION CPC ... 159/220
LA COMPIL' OCEAN ... 149/225
LA FORMULE ... /90
LA SECTE NOIRE ... 99/169
LED STORM ... 90/
LE MANOIR DE MORTEVIELLE /239
LES 100% A D'OR ... 145/195
LES AVENTURIERS ... 145/195
LES BARBARES ... 145/195
LES FANATIQUES ... 165/235
LES HITS DE NOEL ... 99/
LES INCORRUPTIBLES ... 99/149
LES JUSTICIERS ... 140/195
LES PRIVES ... 129/175
LES VAINQUEURS ... 140/190
LIGHT FORCE ... 99/
LOST SATELLITE (S.O.S. SPACE) /95
MADBALL ... 95/
MAITRE NINJA ... 125/179
MANCHESTER UNITED ... 125/165
MAXIBOURSE ... 129/169
MENACE SUR L'ARCTIQUE . 99/
MISSION EN RAFALE ... 129/
MONOPOLIC ... 90/
MOONWALKER ... /145
NIGHT RAIDER ... 99/
NINJA SPIRIT ... /145
NINJA WARRIOR ... 99/145
OCEAN DYNAMITE ... /195
P-47 ... /159
PACMANIA ... 99/135
PETER BEARSLEY ... 95/129
PHENIX NOIR ... 99/
PIPEMANIA ... 135/175
POWER PLAY ... 90/90
PULSATOR ... 90/
PURPLE SATURN DAY ... /175
QIN ... /90
QUAD ... 90/90
R-TYPE ... 109/
RAINBOW ISLANDS ... 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE .. 139/179
RANARAMA ... 95/
RETURN OF THE JEDI ... 99/
REX ... /90
RICK DANGEROUS ... /140
ROY OF THE ROVERS ... 99/
RX 220 ... 90/99
SARACEN ... /90
SCRAMBLE SPIRITS ... 95/139
SENTINEL ... /90
SEPULCRI ... 90/
SHADOW WARRIORS ... 90/139
SHINOBI ... 99/145
SIDE ARMS ... 99/
SKY HUNTER ... 129/
SKYX ... /129
SONIC BOOM ... 95/145
SPACE ACE ... 90/
SPACE GAME ... /139
SPIDERMAN ... 130/175
STARGLIDER ... 129/
STIFFLIP ... /109
STREET FIGHTER + TIGER ROAD ... /109
STRIDER ... /140
SUPER FLIPPARD ... /90
SUPER SCRAMBLE ... /159
SUPER SKI ... 90/90
SUPER SPRINT ... /90
SUPER WONDERBOY ... 99/
SUPERMAN ... 90/
SUPREME CHALLENGE ... 90/
TAI PAN ... 90/
THANATOS ... 90/
THE AMAZING SHRINKING ... 95/
THE DEEP ... 99/159
THE EYE ... 90/
TOP GUN + SLAP FIGHT ... /99
TOP LEVEL ... /199

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

TOTAL ECLIPSE 99/
TOURNAMENT 90/
TURBO OUTRUN 95/145
TURRICAN 90/139
VICTORY ROAD ..... /99
WERNER 90/
WILD STREETS ..... /169
WORLD CUP 90 ..... 95/145
ZARZAS ..... /175

MANETTES

KONIX NAVIGATOR 145
MANETTE INFRAROUGE 349
MANETTE US GOLD 105
MICRO BLASTER 109
MICRO BLASTER TRANSPARENT 109
PROLONG. JOYSTICK (ST OU AMIGA) 48
QUICKGUN TURBO 6 99
QUICKJOY "JET FIGHTER" 139
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY JUNIOR 55
QUICKJOY 2 JUNIOR 59
QUICKJOY 3 95
QUICKJOY 5 179
QUICKJOY STICK 85
QUICKJOY JUNIOR STICK 65
SPEEDKING KONIX 95
SPEEKING KONIX AUTOFIRE 129
VOLANT CHALLENGER 299
TAPIS SOURIS 49
SOURIS PC 279
SOURIS ST 219
SOURIS AMIGA 219

SEGA

AFTER BURNER 440
ALEX KIDD (16 BITS) 390
ALTERED BEAST (16 BITS) 440
ASSAULT SUIT LEYNOS (16 BITS) 440
BASEBALL (16 BITS) 440
COLUMS 440
CURSE (16 BITS) 440
DJ BOY 440
DARWIN (16 BITS) 440
E-SWAT 440
FINAL BLOW BOXING 516 BITS) 440
FORGOTTEN WORLDS (16 BITS) . 440
GHOSTBUSTERS 440
GOLDEN AXE (16 BITS) 440
GOLF (16 BITS) 440
GHOULS 'N' GHOSTS(16 BITS) .. 440
HERZOG 2 (16 BITS) 440
HURRICANE 440
KUJAKUOH 2 (16 BITS) 440
LAST BATTLE (16 BITS) 440
NEW ZEALAND STORY 440
OSOMATSUKIN (BIG FUN -16 BITS) 440
PHELIOS 440
RAMBO 3 (16 BITS) 440
SOKOBAN (16 BITS) 440
SPACE HARRIER 2 (16 BITS) 440
SUPER BASKETBALL 440
SUPER HANG-ON (16 BITS) 440
SUPER SHINOBI (16 BITS) 440
TATSUJIN (16 BITS) 440
THUNDERFORCE 2 (16 BITS) 440
THUNDERFORCE 3 440
WIP RUSH 440
WORLD CUP SOCCER (16 BITS) 440
ZOOM 440

NINTENDO

CAPTAIN COMIC 359
CRYSTAL MINES 359
GALACTIC CRUSADER 359
MASTER CHU 359
METAL FIGHTER 359
SILENT ASSAULT 359
ROBODEMONS 359

ATARI ST/STE

ACTION (COMPILATION) 249
ANARCHY 195
ASTAROTH 185
BATMAN THE MOVIE 190
BEACH VOLLEY 190
BIO-CHALLENGE 169
BLACK TIGER 195
BLOCK OUT 239
CALIFORNIA GAMES 190
CARDS 169
CASTLE MASTER 245
CHASE H.Q. 189
CHESS PLAYER 2050 279
CLASSIQUES 1 249
CLEVER & SMART 225
COMBO RACER 195
COMMANDO ELITE 179
COMPILATION ACTION 2 345
CRASH GARRET 245
CRAZY CARS 2 245
CUSTODIAN 195
CYBERNOID 175
DAMES GRAND MAITRE 215
DARK CENTURY 255
DARK FUSION 169
DEFLEKTOR 159
DIZZY DICE 99
DOUBLE DETENTE 169
DOUBLE DRAGON 2 189
DRILLER 169
DRIVIN' FORCE 265
DYNASTY WARS 195
EAGLE'S RIDER 245
ELIMINATOR 169
F-29 195
FALCON 225
FIRE 235
FIRE AND BRIMSTONE 245
FLOOD 245
FOFT 245
FOOTBALL MANAGER 115
FORGOTTEN WORLDS 179
GAZZA'S SUPER SOCCER 245
GHOST'N GOBLINS 189
GHOSBUSTERS 2 229
GHOULS 'N' GHOSTS 189
HARD DRIVIN' 190
HEAVY METAL 190
HITS DISK VOLUM 199
IMPOSSAMOLE 189
INCANTATION 199
INDIANA JONES AVENTURE 239
INFESTATION 239
ITALIA 90 190
IVANHOE 189
KICK OFF 2 190
KNIGHT FORCE 235
LA MARQUE JAUNE 169
LES AVENTURIERS 295
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 245
LES PORTES DU TEMPS 199
MAGNUM 4 295
MANCHESTER UNITED 239
MAUPITI ISLAND 265
MEURTRE A VENISE 199
MINDBENDER 199
MINI GOLF 199
NRTHERWORLD 169
NINJA SPIRIT 239
NINJA WARRIORS 195
OPERATION NEPTUNE 199
OPERATION STEALTH 289
OPERATION THUNDERBOLT 189
P-47 245
PACMANIA 240
PAPERBOY 175
PINBALL MAGIC 195
PIPEMANIA 259
PLAYER MANAGER 265
POWER PLAY 239
PROHIBITION 199
PRO TENNIS 225
PURPLE SATURN DAY 199
RAINBOW ISLANDS 190
RENEGADE 199
RICK DANGEROUS 235
ROCK STAR 269
ROPY ET MASTICO 195
ROTOX 195
RVF HONDA 265
SCRAMBLE SPIRITS 245
SERVICE ACTION 235
SHADOW WARRIORS 190
SHINOBI 195
SPACE ACE 395
SPACE HARRIER 2 190
STEEL 169
STRYX 195
STUNT CAR RACER 225
SUPER SCRAMBLE 169
SUPER WONDERBOY 235
THE DEEP 195
THE EYE 99
TURBO GT 119
TURBO OUTRUN 195
TURLOGH LE RODEUR 145
TWIN LORD 225
ULTIMATE DARTS 195
ULTIMATE GOLF 239
VICTORY ROAD 145
WORLD CUP 90 195

AMIGA

ACTION SERVICE 199
ASTAROTH 219
ASTATE 239
AXEL'S MAGIC HAMMER 179
BAD CAD 219
BATMAN THE MOVIE 235
BATTLE VALLEY 199
BEVERLY HILLS COP 225
BIVOUAC 195
BLOCK OUT 239
BLOODWYCH 225
BOBO 195
BUBBLE GHOST 195
BUTCHER HILL 199
CALIFORNIA GAMES 195
CHAMPIONSHIP BASKETBALL 169
CHASE H.Q. 239
CHESS PLAYER 2050 279
COMBO RACER 239
COMPILATION ACTION 2 269
CRAZY CARS 2 245
DIGIPAINT 3 795
DIZZY DICE 95
DOUBLE DETENTE 219
DRAGONS BREATH 289
DRILLER 199
DYNASTY WARS 239
E-MOTION 245
EAGLE'S RIDER 240
EMMANUELLE 179
F-16 FALCON 289
F-29 245
FIRE 235
FLOOD 239
FOFT 265
FREEDOM 179
GAUNTLET 2 199
GAZZA'S SUPER SOCCER 225
GHOSTBUSTERS 2 235
GHOULS 'N' GHOSTS 239
GOLD RUNNER 190
GOLDEN PATH 139
HEROES OF THE LANCE 199
HOT ROD 240
IMPERIUM 239
IMPOSSAMOLE 189
INFESTATION 239
IVANHOE 239
JINXTER 169
KARATE KID 2 190
KICK OFF 2 195
LAST NINJA 2 239
LE LIVRE DE LA JUNGLE 199
LED STORM 199
LES AVENTURIERS 249
LES GEN D'OR 240
LES INCORRUPTIBLES 245
LES JUSTICIERS 240
LOST PATROL 239
MAUPITI ISLAND 279
MEUTRE A VENISE 195
MINDBENDER 279
MISSION ELEVATOR 249
NIL DIEU VIVANT 90
NINJA SPIRIT 240
ONSLAUGHT 190
OPERATION WOLF 199
OPERATION STEALTH 289
OVERLANDER 215
P-47 239
PACMANIA 179
PIPEMANIA 259
PORTAL 299
POWER PLAY 90
PURPLE SATURN DAY 195
RAC LOMBARD RALLY 199
RAINBOW ISLANDS 239
RENEGADE 225
RETURN OF THE JEDI 169
ROCK STAR 269
ROCKET RANGER 225
RODY ET MASTICO 190
ROGER RABBIT 190
ROTOX 245
RUN THE GAUNTLET 199
RVF 199
SCRAMBLE SPIRITS 169
SHADOW WARRIORS 239
SIDE ARMS 249
SLAYERS 199
SPACE ACE 390
SPACE BALL 295
SPACE HARRIER 2 190
SPACE PORT 190
SPIDERMAN 245
SPIDERTRONIC 190
STARGLIDER 2 179
STEEL 199
STREET FIGHTER 249
STRIDER 239
STREET SPORT BASKETBALL ... 199
SUBBATTLE SIM 249
SUPER HUEY 199
SUPER SCRAMBLE 199
SUPER WONDERBOY 239
TEEN-AGE QUEEN 190
THUNDERBLADE 249
TIE BREAK 239
TOWER OF BABEL 239
TURBO OUTRUN 239
TURRICAN 239
TV SPORTS BASKETBALL 245
ULTIMATE DARTS 190
ULTIMATE GOLF 239
VICTORY ROAD 229
VOYAGE AU CENTRE
DE LA TERRE 90
WESTERN GAMES 190
WHIRLIGIG 195

(Dans la limite des stocks disponibles)

THOMSON

1000 BORNES ..... /99
BIVOUAC ..... /99
BLUE STAR ..... /99
BLUE WAR ..... /99
BREAKER ..... /99
BUDGET FAMILIAL ..... /99
CAPTAIN BLOOD 169/199
CLASSIQUES 1 ..... 169/199
CLASSIQUES 2 ..... 169/199
CLASSIQUES 3 ..... 169/199
CLASSIQUES 4 ..... 169/199
CRAZY CARS ..... /199
DEMONIA ..... /99
DON CAMILLO ..... /99
DOSSIER BOERHAVE ..... /99
GARDEN PARTY ..... /99
GRAND PRIX 500 CC ..... /99
L'AFFAIRE SIDNEY ..... /99
L AMARQUE JAUNE ..... /99
LAS VEGAS (MO5) ..... /99
LAS VEGAS (TO7B 70) ..... /99
LES ATHLETES (MO6) 129/
LES CHEVALIERS 129/
LES DIEUX DE LA MER ..... /99
LES DIEUX DU STADE (TO9) ... /99
LES DIEUX DU STADE
(MO5/TO7 70) ..... /99
LES FUTURISTES 129/
LES HITS DE GREMLIN 195/195
LES HITS D'OCEAN 195/195
LES PRIVES 129/
MARCHE A L'OMBRE ..... /99
MAXIBOURSE ..... /169
MEURTRES EN SERIE ..... /99
OCEANIA ..... /99
PLANETE MORTE ..... /99
PLAY BAC ..... /99
QUAD ..... /99

K7/DISQUETTES

BON DE COMMANDE A ENVOYER A

BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Frais de port jeux : 20F ; matériel : 100F ; 50 disquettes vierges : 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE.....CODE POSTAL .....
Tél. : .....
TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....
..... K7 ☐ .....DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :
☐ **CHEQUE**
☐ **MANDAT-LETTRE**

A L'HEURE DU MIDI

A vos fers à souder !
Voici un petit montage qui va ravir les mélomanes.

Heureux possesseurs d'un Amiga 500 (ou 2000) et d'un synthétiseur, le petit montage décrit ici est fait pour vous. En effet, il permet de doter votre micro adoré d'une prise Midi des plus compatibles - et munie des prises IN, OUT et THRU...

M.I.D.I. est l'abréviation de **M**usical **I**nstruments **D**igital **I**nterface, en français : interface numérique pour instruments de musique. Votre micro pourra ainsi rivaliser avec son concurrent direct - l'Atari ST - et pour moins de 100 F, s'il vous plaît !

Matériel

Un fer à souder, un peu de plomb, une pince plate, une autre coupante, du fil de câblage, une plaque d'essai percée, un multimètre, des composants... de la patience et du doigté.

Côté soft

Les normes Midi et RS 232 se ressemblent comme deux gouttes d'eau : on y retrouve la vitesse (31 250 bauds), la longueur des données (8 bits), la parité, le bit de stop (1), le protocole (XON XOFF...), un canal de réception IN (RX) et un canal d'émission OUT (TX). Bien entendu, la configuration de la RS 232 est prise en compte par le soft Midi à son initialisation.

Côté hard

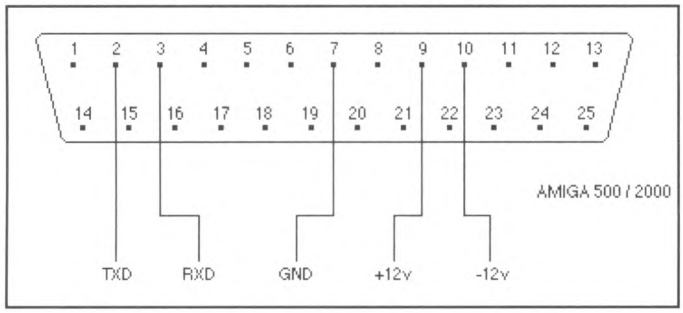
Il va de soi que l'interface se retrouvera branchée sur le connecteur mâle de 25 broches au dos de votre Amiga (fig.1). De plus, les alimentations de +12V (broche 9) et -12V (broche 10) nous sont fournies. Pour obtenir +5V à partir du +12V, un petit régulateur en boîtier suffit. Pour ses connecteurs, le Midi requiert des prises DIN de type audio pour IN, OUT et THRU.

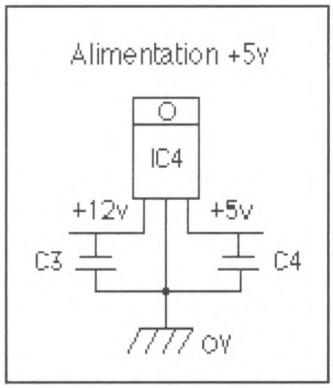
Il ne reste plus qu'à isoler électriquement l'entrée IN et à adapter les niveaux de tension : le Midi travaille de 0 à +5V et la RS 232 de -12V à +12V (fig.2).

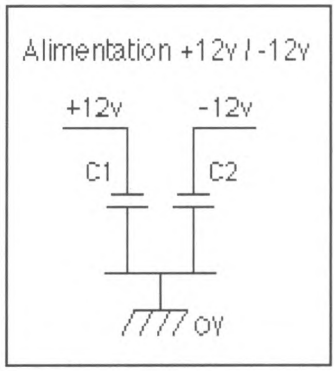
Schéma de principe

Pas d'affolement ! En premier lieu, les données arrivant du synthé en IN passent au travers d'un optocoupleur (isolation électrique) pour devenir un signal variant de 0 à +5V. Une partie (via un buffer) s'échappe vers la prise THRU, l'autre partie étant convertie pour alimenter correctement (-12V et +12V) l'entrée RX de la RS 232. Un circuit spécialisé dans les liaisons série, le MC 1488, se charge de cette conversion.

En sens contraire, les données binaires issues de TX sont ramenées à 0 et +5V par 2 diodes tête-bêche et inversées par le 74LS04 (quadruple inverseur TTL) pour aller vers la prise OUT.







Réalisation

Le câblage n'étant pas touffu, on peut se contenter de câbler le tout sur une plaque d'essai et de relier les composants entre eux avec du fil à wrapper, par exemple.

Attention !

Vérifiez bien votre montage avant de le connecter sur votre Amiga et sur votre synthé. Attention aux courts-circuits et au sens des circuits intégrés. Une méthode pour tester sans dommage le bon fonctionnement de votre interface : ne brancher que les fils allant aux broches 9, 10 et 7 de la RS 232, connecter l'interface, allumer l'ordinateur. Vérifiez également à l'aide du voltmètre que les alimentations -12V, +12V, +5V et 0V arrivent aux bons endroits. Amener à l'aide d'un fil le +12V puis le -12V sur la résistance R5 côté TX. Le voltmètre doit indiquer respectivement 0V et +5V sur la sortie OUT. Maintenant, prendre une pile de 4,5V et la brancher sur la prise IN, le + étant relié à la broche du TIL 111. On doit mesurer 0V sur la broche 2 du MC1488, ainsi que sur la sortie THRU. Ces vérifications faites, il suffit de câbler RX et TX. Votre interface est maintenant prête à fonctionner.

Utilisation

Toujours débrancher et rebrancher l'interface (tous les appareils se trouvant hors tension). La prise IN sera reliée à la prise OUT du synthé et inversement. Enfin, sachez que cette interface convient à n'importe quel logiciel musical comme *Deluxe Music Construction Set*, *Music X*, *Aegis Sonix* et pour tous les logiciels Midi à venir.

Bon montage ! **Didier**

LISTE DES COMPOSANTS

R1, R2, R3 : 220 Ohms 1/4 W

R4 : 2,2 KOhms 1/4 W

R5 : 1 KOhms 1/4 W

C1, C2, C3, C4 : 4,7 nF 63 V

D1, D2, D3 : 1 N 4148

IC1 : TIL 111

IC2 : MC 1488

IC3 : 74 LS 04

IC4 : 7805

1 connecteur femelle 25 broches.

3 prises DIN femelles châssis.

AMSTRAD CPC

MICRO, BOULOT, DODO !

Fini le farniente ! Attaquons cette rentrée en fanfare avec la suite de notre programme...

Avant de passer aux choses sérieuses, il convient d'apporter quelques modifications aux précédents programmes. Si vous n'avez pas lancé de RENUM sur l'ensemble du listing, les numéros de lignes correspondront. Dans le cas contraire, il vous faudra rechercher la correspondance dans les Micro News 36 et 37.

RECTIFICATIONS DU PROGRAMME PARU DANS LE N°36

20 a=0:b=0:ren=0

Une nouvelle variable fait son apparition (ren), elle tiendra un rôle important dans le fonctionnement du sous-programme "Renommer Fichier".

560 ON c GOSUB 610, 1190, 1140

Lors de la saisie de cette partie du programme, le sous-programme "Sélection du Fichier de Travail" n'existait pas. Nous vous le livrons aujourd'hui et il débute en **ligne 1190**, il faut donc veiller à ce que l'envoi soit correct.

RECTIFICATIONS DU PROGRAMME PARU DANS LE N° 37

630 LOCATE 18,i : PRINT N$(i);" ";O$(i);" ";U$(i);" "V$(i);" ";E$(i);" ";A$(i);" ";U$(i);" ";F$(i);" ";I$(i);" ";C$(i);" ";H$(i);" ";I$(i);" ";E$(i);" ";R$(i)

Une erreur s'était glissée lors de la retranscription du listing. Ainsi, au lieu de **LOCATE 18,i**, apparaissait **LOCATE 34,i** - ce qui déplaçait le titre "NOUVEAU FICHIER" à l'extrême-droite de l'écran. Cette petite correction permet de centrer ce dernier.

970 FOR i = 1 TO b

Pour plus de commodité, la lecture du fichier nomfich$(i) débute à l'indice 1 plutôt qu'à l'indice 0.

995 IF ren = 1 then RETURN

Cette ligne est nouvelle et vient s'intégrer dans le listing de base.

1140 FOR i = 1 TO b

Même raison que pour la ligne 970.

ETAPE SUIVANTE

Jusqu'à présent, les seules possibilités du programme dont vous disposez sont : la création d'un nouveau fichier et le tri. Le listing qui suit va vous permettre de sélectionner et de renommer un fichier. A vos claviers !

```
1190'
1200' **** SELECTION DU FICHIER DE TRAVAIL ****
1210'
1220 IF b = 0 THEN LOCATE 28,18 : PRINT "§ AUCUN FICHIER TROUVE §" : FOR i = 1 TO 1000 : NEXT i : RETURN
1230 CLS
1240 FOR i = 1 TO 3
1250 LOCATE 17,i : PRINT S$(i);" ";E$(i);" ";L$(i);" ";E$(i);" ";C$(i);" ";T$(i);" ";I$(i);" ";O$(i);" ";N$(i);" ";F$(i);" ";I$(i);" ";C$(i);" ";H$(i);" ";I$(i);" ";E$(i);" ";R$(i)
1260 NEXT i
1270 LOCATE 1,8 : PRINT th$;" ";"§";STRING$(14,32);"§"
1280 FOR i = 1 TO 16 : LOCATE 1,8 + i : PRINT tm$;" ";"§";STRING$(14,32);"§" : NEXT i
1290 LOCATE 1,24 : PRINT tb$;" ";"§";STRING$(14,32);"§"
1300 LOCATE 69,9 : PRINT " ";CHR$(242);" ";CHR$(240);" ";CHR$(241);" ";CHR$(243);" " : LOCATE 68,11 : PRINT "§SELECTIONNER§" : LOCATE 68,12 : PRINT "§----------§" : LOCATE 71,13 : PRINT " TAB " : LOCATE 68,15 : PRINT "§RET. AU MENU§" : LOCATE 68,16 : PRINT "§----------§"
1310 LOCATE 71,17 : PRINT " DEL " : LOCATE 68,19 : PRINT "§RENOMMER FIC§" : LOCATE 68,20 : PRINT "§----------§" : LOCATE 70,21 : PRINT " RETURN " : LOCATE 69,23 : PRINT "§VALIDATION§"
1320 x = 1 : y = 3 : z = 9 : d = 0
1330 LOCATE y,z : PRINT nomfich$(x)
1340 IF x<b THEN x = x + 1 : z = z + 2 : ELSE GOTO 1370
1350 IF z>23 THEN y = y + 16 : z = 9
1360 GOTO 1330
1370 x = 1 : y = 3 : z = 9
1380 LOCATE y,z : PRINT "§";nomfich$(x);"§"
1390 CLEAR INPUT
1400 a$ = INKEY$
1410 IF a$ = "" THEN 1400
1420 IF ASC(a$) = 241 AND x < b THEN GOSUB 1540 : GOSUB 1550 : GOTO 1380
1430 IF ASC(a$) = 241 AND x = b THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 1380
1440 IF ASC(a$) = 240 AND x > 1 THEN GOSUB 1540 : GOSUB 1580 : GOTO 1380
1450 IF ASC(a$) = 240 AND x = 1 THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 1380
1460 IF ASC(a$) = 13 THEN 3000
1470 IF ASC(a$) = 9 THEN RETURN
1480 IF ASC(a$) = 242 AND y > 3 THEN GOSUB 1540 : GOSUB 1610 : GOTO 1380
1490 IF ASC(a$) = 242 AND y = 3 THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 1380
1500 IF ASC(a$) = 243 AND y < 51 THEN GOSUB 1540 : GOSUB 1620 : GOTO 1380
1510 IF ASC(a$) = 243 AND y = 51 THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 1380
1520 IF ASC(a$) = 127 THEN GOSUB 1870 : GOTO 1200
1530 GOTO 1380
1540 LOCATE y,z : PRINT nomfich$(x) : RETURN
1550 x = x + 1 : z = z + 2
1560 IF z > 23 THEN y = y + 16 : z = 9 : RETURN
1570 RETURN
1580 x = x - 1 : z = z - 2
1590 IF z < 9 THEN y = y - 16 : z = 23 : RETURN
1600 RETURN
1610 y = y - 16 : x = x - 8 : RETURN
1620 y = y + 16 : x = x + 8
1630 IF x > b THEN PRINT CHR$(7) : x = x - 8 : y = y - 16 : RETURN
1640 RETURN

1860 '
1870 ' **** RENOMMER UN FICHIER ****
1880 '
1890 CLS
1900 FOR i = 1 TO 3
1910 LOCATE 17,i : PRINT R$(i);" ";E$(i);" ";N$(i);" ";O$(i);" ";M$(i);" ";M$(i);" ";E$(i);" ";R$(i);" ";F$(i);" ";I$(i);" "C$(i);" ";H$(i);" ";I$(i);" ";E$(i);" ";R$(i)
1920 NEXT i
1930 name$=nomfich$(x)
1940 ren = 1
1950 GOSUB 2020
1960 GOSUB 650
1970 ren = 0
1980 GOSUB 1100
1990 |REN, nomfich$, name$
2000 RETURN
2010 '
2020 ' **** SUPPRESSION D'UN FICHIER DANS NOMFICH ****
2030 '
2040 FOR i = x TO b
```

ATTENTION ! WARNING ! ACHTUNG !

Le signe **§** qui figure en lignes 1010 et 1020 est erroné. Pour cause de non-compatibilité avec les caractères d'impression, nous n'avons pu le reproduire. Le signe exact s'obtient par l'appui simultané des touches **CONTROL et X**, ce qui donne un X barré d'un trait horizontal à la cime et à la base. Ce signe a pour fonction de faire afficher le texte en vidéo-inverse.

Il est recommandé de **ne pas renuméroter** les lignes afin de faciliter l'intégration des sous-programmes à venir.

```
2050 nomfich$(i)=nomfich$(i+1)
2060 NEXT i
2070 RETURN
```

LIGNE PAR LIGNE

Le sous-programme de sélection de fichier est important. En effet, c'est ce dernier qui va vous permettre de choisir le fichier sur lequel vous allez effectuer des travaux. Quatre options sont à votre disposition : sélection, retour au menu principal, renommer un fichier et enfin validation. Si les trois premières se passent de commentaire, la quatrième mérite quelques explications.

En validant un fichier, vous pénétrerez dans le sous-programme de travail qui vous mettra face à face avec le fichier sélectionné pour y faire une recherche, une modification, ou tout simplement de la saisie. Cette dernière partie du programme sera de loin la plus fastidieuse, tant à accomplir qu'à mettre au point. Nous nous y attellerons dès le prochain numéro.

Avant d'entrer dans le sous-programme de sélection et d'afficher la liste des fichiers, il est bon de vérifier l'existence d'au moins un fichier. C'est ce que propose la **ligne 1220** en comparant la variable b (nombre de fichiers existants) à 0. Si la comparaison est positive, un message d'erreur apparaît et le programme retourne au menu principal. Dans le cas contraire, le programme continue de se dérouler normalement en affichant le titre de la rubrique (SELECTION FICHIER) en **lignes 1240 à 1260**. Les **lignes 1270 à 1310** font apparaître le tableau ainsi que le menu disposé à la droite de l'écran.

Les **lignes 1320 à 1360** affichent la liste des fichiers disponibles. La variable x correspond à l'indice de classement des noms de fichiers dans nomfich$(x). Elle est incrémentée après chaque nouvel affichage tant qu'elle est inférieure à b (**ligne 1340**), tandis que z (position verticale du curseur) augmente de 2 tant qu'elle reste inférieure à 23 (**ligne 1350**). Dans ce cas, y (position horizontale du curseur) augmente de 16 et z revient à 9.

Une fois l'affichage de la liste terminée, place à la sélection. Le premier titre de la liste apparaît en vidéo-inverse (**ligne 1380**), il ne reste plus qu'à se déplacer dans la liste grâce aux flèches. Les **lignes 1390 à 1530** sont exclusivement consacrées aux tests clavier. Les **lignes 1540 à 1640** réaffichent en vidéo normale le titre précédemment sélectionné et calculent les variables en fonction des touches utilisées.

Un autre sous-programme, celui qui permet de modifier le nom d'un fichier existant : après avoir sélectionné ledit fichier à l'aide du sous-programme précédent et avoir appuyé sur la touche Del, vous pénétrez dans un écran identique à celui de création d'un nouveau fichier, hormis le titre de rubrique (RENOMMER FICHIER) qui est différent. La saisie d'un nouveau titre suivie d'une validation par Return suffit à opérer la modification sur le fichier nomfich ainsi que sur le catalogue de la disquette.

Voilà ! Votre programme commence enfin à prendre tournure, même si le plus dur reste encore à faire. Ne perdez pas courage, vous ne le regretterez pas. A la revoyure !

LES CONSEILS DU CAPITAINE

Une petite revue de détail des nouveautés sur CPC et C64.

On ne la fait pas au Capitaine ! Il sait tout sur tout et renifle d'où vient le vent. Alors prenez son sillage et embarquez le meilleur de la cargaison...

A VOUS LES BOUEUX !

Ce n'est pas parce que les adaptations des jeux sur 16 bits sont de meilleure qualité que sur 8 bits qu'il faut négliger ces derniers et livrer des poubelles au public.

Vendetta est un jeu sans musique, sans bruitages, sans couleurs et peu maniable - un comble pour une nouveauté venant d'une équipe de programmation comme System 3. Le jeu aurait pu se révéler très bon car il mélangeait arcade et aventure avec une simulation de voiture (une Ferrari F40) et comportait une partie en 3D isométrique, accompagnée d'une séquence à la *Technocop*. Les gardes s'y contentent de vous affaiblir en vous rouant de coups alors que la gestion de votre personnage se révèle si médiocre qu'elle vous empêche d'assurer une réelle défense. Vraiment impensable, quand on se rend compte qu'il existe des jeux super sur Amstrad CPC (regardez du côté des jeux et des simulations conçus par les Français ces derniers temps : *Crazy Cars 2*, *Tennis Cup*, *Great Courts*...). Répandre une ordure pareille sur le marché, c'est carrément prendre les consommateurs pour des veaux.

DES NOUVEAUTES DETONANTES

Heureusement que des nouveautés de qualité continuent à sortir sur nos bonnes vieilles machines.

Activision fait un carton en ce moment avec son adaptation époustouflante de **Fighter Bomber**. Une réussite incontestable ! Et un must pour chaque détenteur d'un CPC (et d'un C64 prochainement - si ce n'est déjà fait !). L'animation et les graphismes 3D comptent parmi ce qui a été fait de plus beau sur les 8 bits.

Du côté de Dinamic, les adaptations d'**AMC**, de **Satan** - des jeux d'action et d'aventure (hum !) où les poings et les armes vous aideront beaucoup à progresser - se signalent particulièrement, en bonne compagnie avec **El Capitan Trueno** (la cape et l'épée !). Comme d'habitude, leurs jeux comprennent deux parties gérées par un système de code permettant, lorsque vous avez fini la première, de jouer à la seconde sans avoir à tout recommencer depuis le début. A travers le flot de compilations qui submergent régulièrement les bacs des revendeurs, vous pourrez vous offrir de bons trucs pour votre C64 ou votre CPC, comme par exemple l'adaptation de **Defender of the Earth**, **Time Soldier**, **Klax** ou bien encore de **Cyberball** - le football américain du futur.

ON THE MEGATOPS

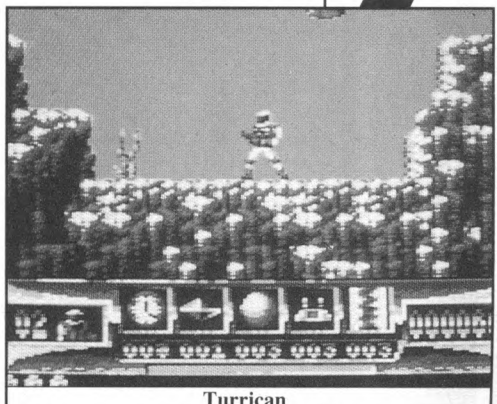
Je vous rappelle pour mémoire qu'après les simulations de foot, si vous voulez "pratiquer" un autre sport, vous avez l'opportunité d'opter pour **Tennis Cup** - superbe sur CPC. Mais l'un dans l'autre, le Top incontournable, c'est **Turrican** ! Vous aurez à diriger votre héros à travers cinq mondes avec en tout 13 niveaux, des armes "up to date" - comme le laser tournoyant qui peut nettoyer tout l'écran. La version Amiga faisait déjà partie des meilleurs jeux d'action et les connaisseurs patentés la qualifient de moooonstrueuse ! Le tout se révèle hyperjouable et accroche par le nombre incommensurable de ses tableaux.

Vous voulez du neuf - encore un méga Top? Voici **Shadow Warriors** sur CPC. Rapidité d'animation, gros sprites, fluidité, de bons sons, rien à jeter ! Comme **Italy 1990** - magnifique, jouable à deux et avec une vue plongeante de très bonne qualité... Pour C64, voilà **Blood Money**, de Psygnosis - une conversion super, un très bon shoot'em up à scrolling vertical et parfois vertical, qui peut aussi se jouer à deux - et **Domination**, qui ressemble beaucoup à *Marble Madness*.

Si vous avez encore un peu de temps, essayez de vous lancer dans des beaux jeux comme **Iron Lord** ou **Twin World**. Et faites attention, **Back to the Future 2** arrive incessamment sur nos 8 bits !

Allez, amusez-vous bien - et un petit conseil à ceux qui voudraient entrer dans le monde de la micro-informatique avec un budget modeste : compulsez les petites annonces, on y trouve vraiment de bonnes affaires !

Capitaine Pixel



Turrican

PC & COMPATIBLES

LA CORNE D'ABONDOS

Une sélection pratiquement non-stop de l'arsenal ludique du PC... et de quelques utilitaires.

Après le choc que nous avons eu le mois dernier en constatant le nombre incroyable de jeux nouveaux qui allaient sortir sur PC et compatibles, voici la liste des nouveautés et des jeux qui viennent d'être adaptés sur notre chère machine - celle qui sera encore là dans cinq ans (il y en a qui ne peuvent pas en dire autant !).

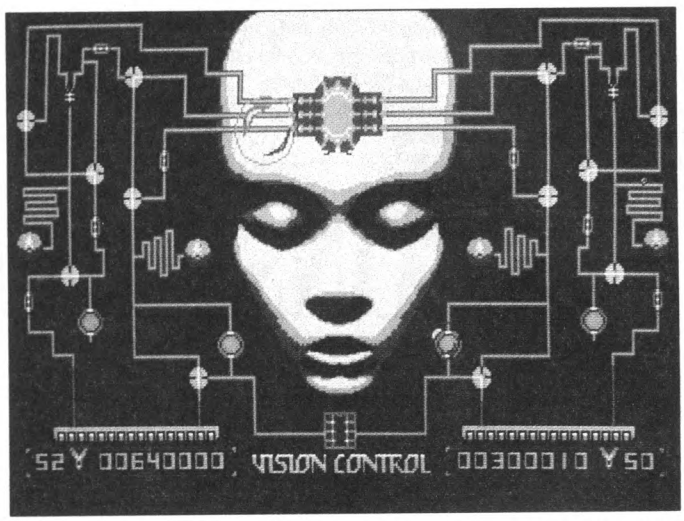
DE L'ACTION EN VRAC

Tout d'abord **Power Drift** et **Out Run** d'Activision, qui vous permettront de faire des économies si vous êtes un adepte des versions arcade de ces jeux. Dans *Out Run* vous conduirez une Testarossa rouge décapotable et dans *Power Drift* un kart californien - à vous les joies de la vitesse, des dérapages et des compétitions sur l'asphalte brûlant !

Chaud également **Satan**, de la boîte de programmation espagnole Dinamic : ce petit jeu sans prétention va sûrement faire un carton car il se révèle un des plus remarquables jeux de plate-forme/aventure sur PC. Cet éditeur a également sorti **El Capitan Trueno**, un soft de cape et d'épée.

Stryx, Resolution 101, Tennis Cup, Full Metal Planet, Thunderstrike, ça vous dit quelque chose ? Ils ont tous été testés dans Micro News (tous des Tops gratifiés du label Abondos) et les versions finales viennent d'arriver - avec la particularité de s'autoconfigurer au niveau de la vitesse, ce qui vous permet de profiter pleinement du jeu et de son intérêt - même avec un PC poussif et antédiluvien.

Origin vient de sortir son nouveau jeu, **Bad Blood**, qui se rapproche d'un *Times of Lore* - mais transposé dans un futur post-apocalyptique, le tout avec des graphismes VGA 256 couleurs ! Pourquoi ne pas vous lancer dans **East vs West Berlin 1948** de Rainbow Arts (un peu d'histoire ne vous fera pas de mal) : dans ce logiciel d'aventure, toutes vos capacités à déjouer les pièges et à déceler des indices seront mises en action.

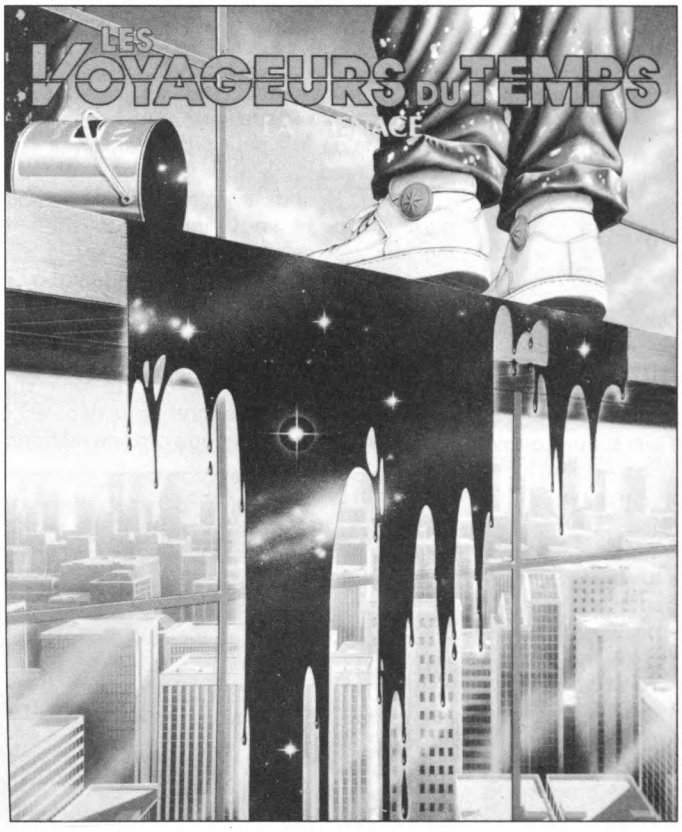


Dans le genre aventure qui sort un peu de l'ordinaire, il y a **Escape from Hell** d'Electronic Arts. Attention, ce logiciel n'est pas à mettre entre toutes les mains, car il contient certaines scènes assez spéciales où se mêlent violence, angoisse et monstres de l'au-delà. Tenez, à propos d'Electronic Arts (qui continue à faire un carton avec sa version de *Deluxe Paint Enhanced*) - ils viennent juste de sortir **Deluxe Paint Animation**, qui vous permettra de faire des animations avec tous vos fichiers graphiques issus de *Deluxe Paint* ou de vos autres utilitaires du même genre (*PC Paint Brush* etc.).

Mais ce n'est pas encore fini, surtout si vous aviez été passionné par *Fighter Bomber*, d'Activision. Vient en effet de paraître le premier **Mission Disk** entièrement dédié à *Fighter Bomber* - ce qui va lui redonner un deuxième souffle en lui ajoutant de nouvelles missions, des décors supplémentaires et bien d'autres détails (qui ne se dévoilent d'ailleurs que peu à peu) touchant le réalisme de la simulation et des appareils proposés.

FINESSE ET PRECISION

Et du côté des Français alors? Eh bien, Cryo nous fait un beau cadeau puisque ses programmeurs ont concocté une très bonne version d'**Extase** - le premier jeu à



sortir sous le nouveau label de Philippe Ulrich.

Tout a été très bien transposé, l'intérêt du jeu et la qualité de réalisation vous permettront de bien apprécier l'aspect novateur de ce jeu très proche de l'épreuve du *Brain Bowler*, une des quatre parties de *Purple Saturn Day*. On attend aussi avec impatience la sortie de **Kick Off 2** sur notre machine adorée.

Bon, si vous voulez un bon jeu de golf, doté d'un réalisme prenant, je vous conseille alors **PGA Tour Golf** - dans lequel se mesurent tous les plus grands joueurs du circuit PGA. Du même ordre existe **Ultimate Golf**, à vous de choisir !

Pour terminer avec une très bonne nouvelle, parlons de la sortie des **Voyageurs du Temps : La Menace** - superbe sur PC. C'est en VGA couleur que le jeu prend toute sa dimension car tous les modes graphiques se trouvent disponibles et confinent à la perfection des versions 16 bits. Tout se dirige bien sûr à la souris, et si vous ne tombez pas dans le piège de consulter prématurément la solution des passionnantes énigmes , vous serez littéralement subjugués par ce jeu cinématique de Delphine Software. Pour ceux qui n'ont pas d'extension sonore (*MT32*, *Ad Lib* etc.), achetez le CD, l'ensemble va vraiment vous accrocher.

On attend désormais avec impatience l'adaptation du dernier jeu cinématique: *Opération Stealth*.

Un dernier mot enfin : à propos du son et de votre PC, on peut affirmer que la **Sound Blaster**, distribuée par Guillemot International, s'annonce comme la carte sonore ultime pour PC et compatibles. Avec 11 voies de musique FM et une compatibilité avec la carte *Ad Lib*, un synthétiseur stéréo, d'infinies possibilités de digitalisation quand on branche un petit micro sur la prise prévue à cet effet, un port joystick (tiens c'est cadeau, ça !), une prise pour les enceintes extérieures avec une molette pour régler le volume et de plus fournie avec des programmes qui vous permettent de l'utiliser pleinement tout en débutant et de digitaliser, de faire parler votre PC et de le transformer en orgue électronique - c'est le must des musts ! Tous les grands éditeurs américains développent leurs jeux en implantant dès maintenant les routines nécessaires à l'utilisation de la *Sound Blaster*. Nous ne doutons pas qu'après la VGA, la souris et le joystick, ce sera la grande nouveauté à laquelle s'intéresseront les éditeurs français. Bonne rentrée !

Abondos

TOOLS DELUXE 6.0

Editions Micro Application
225 pages, 78 F

Ce livre fait partie de la nouvelle collec' de Micro App : "Rapido". Merci Antoine de Caunes ! Sans égaler le débit de l'animateur qui parle plus vite que son ombre, il faut reconnaître que le bouquin va à l'essentiel et se révèle très pratique à utiliser. Il vous permettra de vous familiariser avec un des meilleurs outils disponibles sur PC. Les problèmes de maintenance du disque dur, les applications, les fichiers et les répertoires n'auront plus de secret pour vous. De plus vous bénéficierez des dernières nouveautés de la version 6.0. Vroum! Vroum!

L'HISTOIRE DE LARRY LEISURE SUIT LARRY 1, 2 et 3

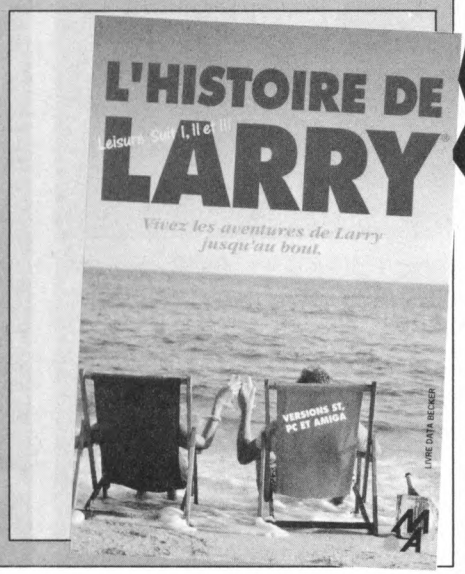
Micro Application
192 pages, 79 F

Les joueurs connaissent tous Larry Laffer dit le "tombeur", ce personnage haut en couleur (dont les aventures amoureuses sont devenues un véritable phénomène de société aux USA et en Allemagne) et la vedette de ce livre. Pourquoi un tel succès ?
Deux explications : premièrement, les adultes peuvent jouer tranquillement chez eux tout en se rinçant l'œil, et deuxièmement, l'aventure est si bien réalisée que les trois épisodes constituent de véritables jeux interactifs. Ce succès, énorme sur PC, a encore pris de l'ampleur avec les sorties ST et Amiga. Malheureusement pour certains, les versions proposées en France n'ont pas fait l'objet d'une traduction, ce qui a empêché de nombreux utilisateurs de parvenir au terme de ces aventures.
Un énorme courrier dû à la recherche d'indices et d'informations a proliféré dans tous les azimuts. Aussi les auteurs de ce livre ont-ils eu l'idée géniale de proposer aux milliers d'égarés un guide permanent leur offrant ainsi des informations complémentaires sur la manipulation du logiciel et du personnage, des explications sur le vocabulaire et pour terminer, des conseils pratiques....
Ils ont également réuni un véritable recueil de toutes les solutions indispensables pour aller jusqu'au bout des trois jeux: phrases-clés, tactiques, plans, codes secrets etc.
Un beau bouquin à offrir, un must pour tous les dragueurs sur micros PC, ST et Amiga !

75 RECETTES DOS

Editions Radio
270 pages, 175 F

Dans ce livre, vous découvrirez des trucs et des astuces qui vous simplifieront la vie. Certains problèmes, liés aux systèmes d'exploitation MS-DOS ou PC-DOS, se posent immanqua-blement aux utilisateurs qui débutent sur PC/XT/AT/PS-2 et compatibles. Des solutions simples et efficaces existent : ces 75 recettes, trucs et astuces pratiques vous permettront de gagner du temps...
Toutes ces nombreuses trouvailles sont classées par secteur : clavier, commandes, confort, disques, écran, fichiers, imprimante, mémoires et répertoires etc.
Chaque conseil comporte une indication sur son niveau de difficulté, ce qui permet un apprentissage progressif et amène sans douleur à une plus grande compréhension de la structure de la machine.
Utile et pratique !



ETRE OU AVOIR ETE

Une grave question existentielle se pose aux deux bronzés de la micro : finiront-ils (vivants) la saison ?

Doc Amiga : Ah, putain de ta mère, tu viens de me foutre ton doigt dans l'œil! Roupille plus loin et lâche ma serviette, c'est un monde ça, on ne peut pas bronzer tranquille...

Prof ST : Dégagez de mon soleil, cancrelat mal rasé ! Je vous interdis de toucher à une parcelle de mon corps : il n'y a que Rosie (et ses mains expertes) qui y a droit et ne m'approchez plus, sinon...

Doc Amiga : Sinon quoi ! Il n'y a que toi et moi sur cette saleté de truc en sable, alors vas-y, viens donc qu'on s'explique une bonne fois pour toutes !

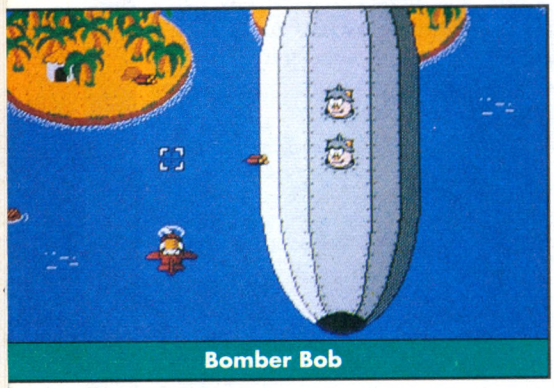
Prof ST : Passez devant, je vous suis.

Doc Amiga : Tu t'épanches donc j'essuie, je connais la musique. Mais mon honneur en a déjà trop supporté ! En avant, Prof de mes deux drives... Je t'attends, j'ai été champion de boxe au collège.

Prof ST : Laissez-moi rigoler doucement, je fus moi-même, en mon temps, champion de savate lors du concours interdépartemental FSGT de Seine-Saint-Denis en 76 et détenteur du titre de meilleur donneur de coups de boule dans la cour de récré.

Doc Amiga : Waoooouh ! Au secours !

Prof ST : Doc, où êtes-vous ? Nom de Zeus, vous vous cachez ou quoi ! Vous avez peur ! Vous n'êtes qu'une mauviette !



Bomber Bob

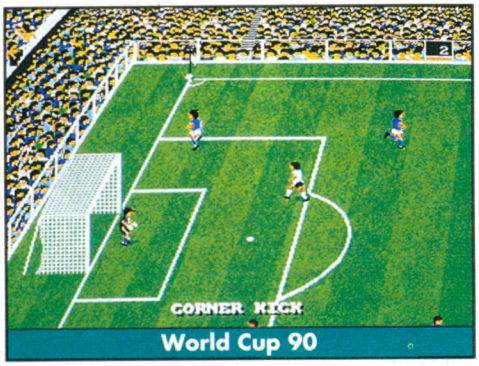
Doc Amiga : Ravale tes insultes, personne ne me traite de mauviette, je viens juste de tomber dans un trou béant et boueux, beuurk ! Ah, il y a des trucs allumés par là...

Prof ST : Mais c'est quoi cette lumière ! On se croirait dans un film de Ridley Scott. Attendez-moi, j'arrive ! Yaoooh !

Doc Amiga : Maou ! Le flash, ah que c'est magique ! Je suis dans un vaisseau spatial. Regarde tous ces voyants, ces boutons, ces lumières, un vrai feu d'artifice ! Sur cet écran, des jeux, tiens on dirait **Bomber Bob**, c'est super ! Un bon shoot'em up à scrolling vertical qui vous transporte dans les airs sur un coucou casse-cou. L'univers est très BD avec des chiens aviateurs et des porcins coiffés de casques à pointe. Marrant comme tout...

Prof ST : En appuyant sur ces boutons multicolores on obtient des jeux faits par les habitants de cette grotte, c'est génial !

Doc Amiga : Mais, zyeute un peu ça ! Ils sont complètement dingos les types qui crèchent ici. En tout cas ils aiment le foot et doivent s'éclater comme des aliens avec **World Cup 90**. Ça arrive un peu tard, les lampions du Mondiale sont éteints, mais malgré tout on peut encore y tirer son crampon. Alors si vous n'avez pas complètement assouvi votre passion, allez-y !



World Cup 90

AMC

Mais ne vous gourez pas, ne prenez surtout pas **Football Manager** - une horreur absolue. Tu m'as fait peur : j'ai cru que E.T. en personne me tombait dessus.

Prof ST : World Cup International Foot Italia, quoi ? Moi je vous annonce la sortie du meilleur jeu de stratégie existant - je veux parler de l'adaptation de ce jeu génial qu'est **Sim City**. Tout y est, même Godzilla ! Infogrames nous gâte, bien que l'attente ait été un peu longue. Il vous faudra construire votre propre ville tout en essayant de tenir votre budget (voir les Top Secret pour débuter) ou bien essayer de purger une grande métropole

d'un grand nombre de calamités. Du grand logiciel, exactement ce qu'il nous fallait pour la rentrée. Je commence à bien aimer cet endroit, qu'est-ce que vous en pensez, larve ronronnante ?

Doc Amiga : C'est vraiment la caverne d'Ali-Baba, on dirait un peep-show. On appuie sur un bouton et on mate un jeu ! Tiens, essayons celui-là, mais je connais : voilà **Wings of Fury,** un grand classique sur toutes les machines. Vous voilà promu héros de la guerre du Pacifique, vous décollez d'un porte-avions et allez

bombarder les territoires ennemis. Sympa et très prenant.

Prof ST : Moi j'ai du supergigacool, voire du monstrueux - comme **Tie Break**. Ce jeu de tennis est un des plus jouables que je connaisse et si nous n'étions pas que tous les deux, nous pourrions jouer à quatre sur ma belle machine.

Doc Amiga : Ma parole ! Comment ils font dans ce bled pour être aussi laids. C'est pas d'yeux possible. Mais oui, c'est bien **Neuromancer** et son univers cyberpunk complètement destroy. Cette aventure, inspirée du livre de William Gibson, vous plongera dans un univers dément et si vous en revenez vivant, n'oubliez pas de changer de crème à raser, parce que Pestilence de Jean Metpartout constitue une vraie insulte à l'odorat !

Prof ST : Poil au nez ! Ah, j'en ai trouvé un autre, appuyons et oh ! encore une adaptation - **The Ancient Art of War**, un jeu de stratégie guerrière qui vous permettra d'affronter les plus grands chefs de guerre de l'Histoire, rien que ça ! Et puis voilà **Block Out**, un clone de *Welltris* - lui aussi sorti sur ST. C'est un *Tetris* en 3 dimensions et quinze volumes, pas mal du tout et qui m'épargnera d'aller dépenser ma solde dans les salles d'arcade.

Doc Amiga : Moi je continue : tant qu'il y a des boutons il y a de l'espoir, c'est ce que doit se dire **Wacko Jr. in Wonderland** - un petit bonhomme, plongé dans un monde frais comme une rose de Picardie, et qui affronte des bestioles, mignonnettes en apparence mais qui se comportent en réalité comme de véritables punaises. Super, on se croirait sur une

The Plague

console Nec ! Pas le genre de truc qui risque de t'arriver...

Prof ST : Ne soyez pas si ridicule, vous mettez des pièces dans ces machines, vous n'êtes qu'un fourbe. Moi, c'est à la sueur du joystick que je recueille la quintessence des softs, d'ailleurs regardez... euh là c'est pas un très bon exemple... **AMC** ne cassait déjà pas des briques sur votre machine pourrie, bien qu'il constitue un bon petit (petit) clone de *Shadow of the Beast* pour Atari (version CPC).

Doc Amiga : **The Plague.** Voilà le nom du nouveau jeu des créateurs de *Sword of Sodan*, un truc impressionnant et très jouable. Le Nike'em up de la rentrée et qui va faire un carton.

Prof ST : Oh, regardez ça ! Ne serait-ce pas James Bond, le célèbre agent secret, lancé

Sim City

dans un parcours nautique infernal au volant du hors-bord de **Live And Let Die** ? Et ce petit compteur à côté qui indique 99 donne sûrement le prix ! Eh ben, la vie se révèle bien moins coûteuse chez eux que chez nous !

Doc Amiga : Tiens, on dirait que ces mutants boutonneux aiment le base-ball, je viens d'écrabouiller la boîte de **Hardball 2**, la suite du célèbre jeu d'Accolade. La réalisation cogne un max et les fans de la batte apprécieront, sauf peut-être les crânes rasés qui seront épouvantés par l'usage qu'on fait de leur arme favorite. Eh oui, on y tape sur des balles

The Ancient Art of War

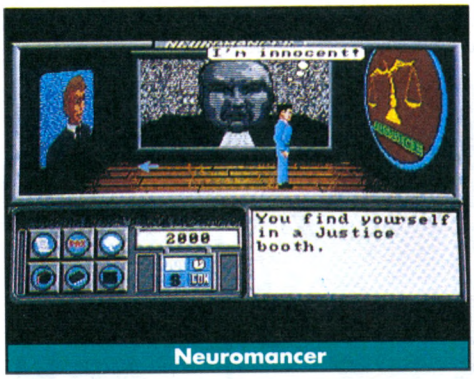
blanches. Quel gâchis !

Prof ST : Tiens, j'ai bien envie d'essayer ces boutons bleus... ou plutôt celui qui est vert...

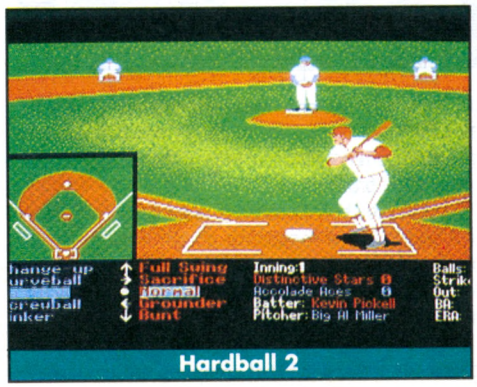
Doc Amiga : Attention ! Pas le bouton rouge ! Non !

Prof ST : Trop tard, je suis daltonien...

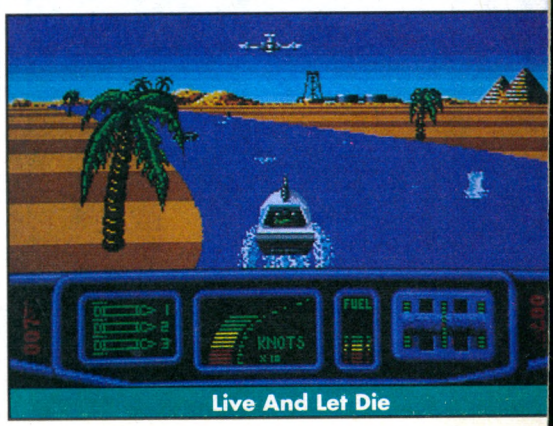
Dans un bruit de tonnerre, un tourbillon de fumée jaillit du centre de la Terre et une casserole volante s'éleva dans le ciel azuré. Espace, frontière de l'infini ! Leur mission galactique aura-t-elle une fin tragique... Reverrons-nous un jour les deux maîtres du 16 bits ?



Neuromancer

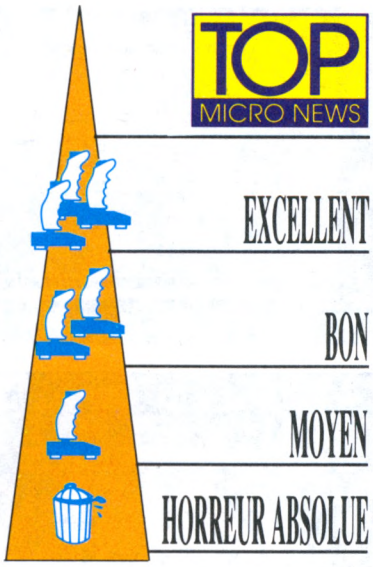


Hardball 2



Live And Let Die

TOPS SOFTS



TOP
MICRO NEWS

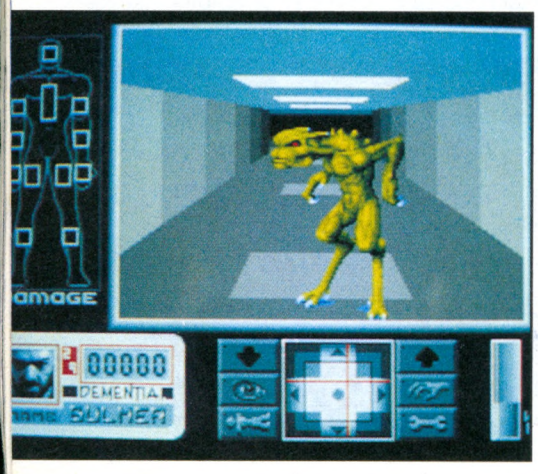
CORPORATION

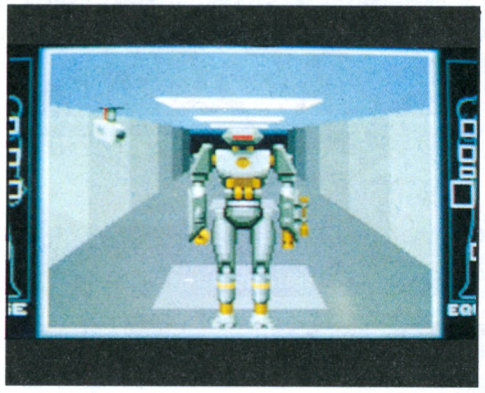
Un polar en 3D à la sauce *Dungeon Master*.

Les auteurs de *Rick Dangerous* et d'*Impossamole* se sont attelés à la création d'une des plus belles suites de *Dungeon Master*. Il faut le voir pour le croire !

La 3D faces pleines (une des plus fluides et des plus belles avec *Resolution 101* et *Thunderstrike*) se révèle beaucoup plus séduisante que dans *Dungeon* et l'action ressemble à celle de *Die Hard*... Vous devez vous introduire dans le quartier général (haut de six étages) de Corporation, afin de trouver un embryon stocké dans le laboratoire biologique du bâtiment - cette enquête succédant à une vague de meurtres... Vous devrez choisir votre personnage parmi les membres de l'agence Zodiac grâce aux informations de l'ordinateur.

Des perfectionnements seront mis à votre disposition : des lunettes à vision thermique et à rayons X (qui permettent de déjouer les systèmes de sécurité), une bécane portable qui vous fournit constamment un plan des lieux, un crocheteur électronique pour trouver les codes des portes sans se fatiguer. L'édifice, quasi labyrinthique, comporte un ascenseur à carte électronique et il faudra en découdre avec les gardes et les droïdes qui défendent les points stratégiques de chaque étage,





puis détruire les caméras vidéo accrochées au plafond des différentes pièces. Et au détour de couloirs sans lumière, vous rencontrerez des monstres évadés d'une quelconque éprouvette...

La musique et l'ensemble des graphismes se conforment tout à fait à l'ambiance du jeu - sans grande complication, ce qui vous met tout de suite dans le coup. Alors n'hésitez pas : *Corporation* vous tiendra longtemps en haleine.

Disquette Core Design pour Amiga et Atari ST. Egalement prévu sur PC et compatibles. **J.-M.O.**

PROPHECY 1 : THE VIKING CHILD

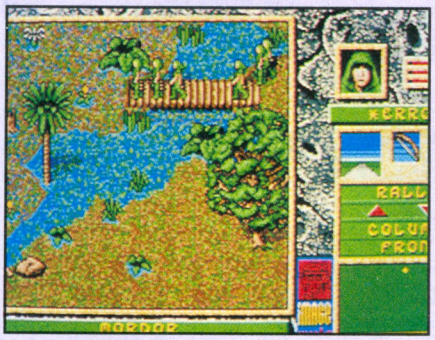
Brian était un jeune Viking insouciant qui vivait dans un village typique des régions hyperboréennes. Lorsque son maître lui dit : "Va dans la forêt et rapporte-moi quelques herbes pour mes potions", il partit en sifflant, le sourire aux lèvres. Mais pendant son absence, sa famille fut kidnappée et le village entier rasé jusqu'à la dernière hutte...

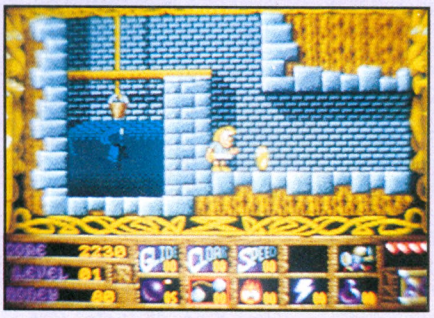
Bouleversé par l'horrible tragédie, il se mit à pleurer. Odin lui apparut et le rassura en lui affirmant que tout n'était pas pourri dans les royaumes scandinaves : un oracle avait prédit que Brian sauverait les siens.

Pour cela, il lui faudra traverser le pays des démons. Cette contrée recèle des échoppes, des passages secrets et des gemmes cachées qui l'aideront dans sa quête.

Deux petits détails clochent principalement dans *Prophecy 1* : les mouvements du héros pèchent par la lenteur et les changements de disquettes sont innombrables - le jeu reste toutefois passionnant, grâce à des graphismes séduisants et colorés et une répartition des centres d'intérêt soigneusement calculée. Voilà de l'arcade/aventure directement branchée sur le fun ! Vous pouvez jouer et rejouer le même niveau et toujours y découvrir de nouveaux secrets. Pas de lassitude possible...

Disquette Electronic Zoo pour ST. Egalement disponible sur Amiga. **K.H.**





TOP MICRO NEWS

EL CAPITAN TRUENO

Le capitaine Fracasse se met en quatre et à la fin de l'envoi... il touche !

La maestria de nos amis espagnols n'est plus à prouver : ce logiciel en apporte une preuve supplémentaire... Nous assistons depuis quelques mois à l'invasion de softs venus d'au-delà les Pyrénées! Après *Satan*, les "conceptores" andalous (olé !) récidivent avec ce jeu d'action bourré de trouvailles.

Cette histoire est tirée des aventures du Capitan Trueno (le Capitaine Fracasse en français), héros apparu pour la première fois en juin 1956 et devenu rapidement une figure légendaire de la bande dessinée hispanique. Notre ami, épaulé dans ses aventures par Goliath (un grand costaud) et Crispin (un jeune orphelin fort malin), se trouve impliqué dans une terrible malédiction : en effet, l'abbé Stanislas de Castiglione s'est transformé en un monstre inhumain et diabolique - une sorte de croisement entre Denise Fabre et Demis Roussos... Vous devrez affronter des gumps - petits êtres verts et répugnants -, des araignées géantes, des rats de taille homérique et des squelettes récalcitrants avant de délivrer l'homme d'église.

L'animation sur PC se révèle hyper-rapide ; l'abondance de pièges et les nombreux stratagèmes à mettre en œuvre rendent cette aventure passionnante. Que viva El Capitan !

Disquette Dinamic pour PC et compatibles. Existe également sur Amiga, Atari ST et Amstrad CPC.

J.-P.L.

TOP MICRO NEWS

RAIDERS

Simulation dorée pour golden boys.

Lankhor nous propose une simulation boursière et dès les premières secondes, on reconnaît sa griffe avec une musique qui vous plonge (comme dans *Maupiti Island*) directement dans l'ambiance du monde de la Bourse et de ses courtiers, avec des graphismes simples mais superbes, des noms très proches (Medclub, Bougye...) de la réalité, des animations graphiques et sonores très explicites et un peu de synthèse vocale à la sauce Lankhor bien de chez nous.

Le niveau de difficulté se révèle abordable par tout le monde et ne donnera toute sa dimension qu'à condition d'être exploité à plusieurs. La gestion d'un portefeuille se présente sous la forme de courbes et d'histogrammes compréhensibles par tous, si bien que le marché comptant et à terme n'aura alors plus aucun secret pour vous. A signaler que les sociétés du marché se regroupent en huit secteurs, comme les produits de base ou les services publics, les sociétés financières etc. Des informations vous sont fournies - disponibles à chaque instant - et vous permettent de savoir quand la C.O.B. (Commission des Opérations Boursières) commence ses enquêtes, comme de connaître les derniers résultats des sondages de l'I.N.S.E.E.

Mauvaise nouvelle, les impôts, l'inflation constituent des paramètres connus et gérés par le programme. Les O.P.A., les obligations, les actions n'auront alors plus de secrets pour vous, et les possibilités infinies de *Raiders* vous procureront d'agréables moments (comme au Monopoly). A vous donc la spéculation sur ordinateur !

Disquette Lankhor pour Atari ST. Prochainement sur Amiga, PC et compatibles. J.-M.O.

TOP MICRO NEWS

DRUID

Gorgez-vous de potion magique en bouffant du sanglier faisandé...

Druid est très beau avec sa couette bleue sur le dos ! Un vrai petit clone de Schwarzenegger qui aurait viré sa cuti... D'une animation parfaite, le scénario de ce soft ressemble à celui de *Gauntlet*, mais ici les personnages sont plus gros et les couleurs remarquables.

Il suffit pour y jouer de parcourir les tableaux en quête de clefs et d'armes diverses logées dans des cases... seul ou en compagnie d'un golem (gros poilu marron très costaud ne faisant qu'une bouchée des ennemis) ne devant pas grand-chose à Gustav Meyrink ou aux sinistres rues de Prague - et qui peut être contrôlé par vous ou par la deuxième manette !

Voici la procédure pour le contrôler au port 2 : récupérez un golem dans les petites cases, faites-le rentrer en jeu sur un terrain dégagé en appuyant sur 3, puis H pour pause, puis P pour manuel ou automatique (donc sur manuel, puis H pour retirer la pause) et voilà, la manette 2 s'éclate !

Pour diriger le golem en appuyant sur A, il faudra vous rabattre sur les options.

A deux joueurs, vous voilà unis pour la vie, dans une enthousiaste participation à *Druid* !

Cassette et disquette Firebird pour Atari 800 XL. T.-M.I.

TOP MICRO NEWS

F-19 STEALTH FIGHTER

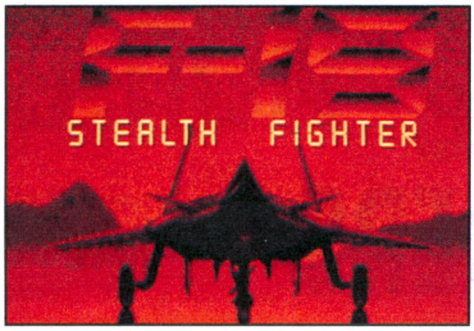
Glissez-vous dans l'avion furtif de John Glames...

Microprose nous avait fait baver d'envie après ce logiciel d'origine PC pendant un an et demi et aujourd'hui la conversion sur Atari ST arrive à point nommé. Le packaging, le manuel luxeux, les cartes en couleur des différents terrains d'action, le cache pour le clavier et le design - tout flashe superbement !

On sélectionne le premier objectif pendant le briefing - un des plus complets dans le domaine des simulateurs de vol. En effet les missions ne consistent pas uniquement à aller casser du Lybien ou à réchauffer l'atmosphère en Europe du Nord, mais à utiliser pleinement les caractéristiques de l'avion insaisissable de l'armée américaine. Il vous faudra beaucoup d'heures de pratique pour devenir invisible grâce aux systèmes de brouillage et à la voilure spéciale du Stealth.

Microprose nous propose le choix entre les deux types d'avions furtifs que les pilotes de l'US Air Force ont à leur disposition : le F-19 et le F-117A. Autant vous dire qu'après avoir lu la cale d'armoire normande (le manuel) fournie avec ce simulateur, vous saurez tout sur les techniques de vol, d'attaque au sol et sur les armements des forces américaines et soviétiques. Si vous avez déjà vu le jeu tourner sur un PC, vous savez de quoi on parle. La célérité de l'animation 3D dépasse tout ce qui a été fait jusqu'à présent et surclasse celle d'un PC 386 !

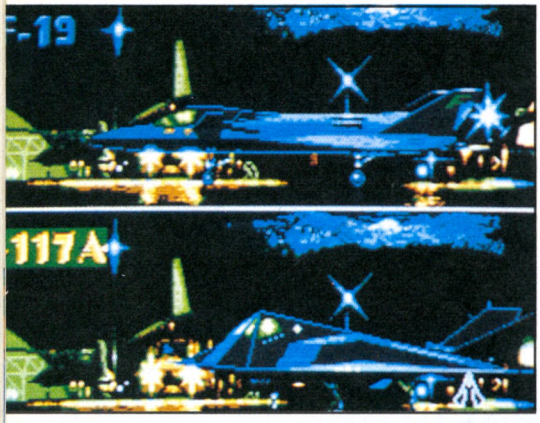
Les graphismes en 3D eux aussi (qui se rapprochent du mode VGA de la version PC, mais n'atteignent toutefois pas à la beauté de ceux de *F-29*) sont excellents et les sons se classent dans la moyenne de ce qui est présenté d'habitude (inférieurs malgré tout à ceux de *Falcon*). Attention, les deux avions furtifs ne sont pas comme les jets que vous avez l'habitude de piloter

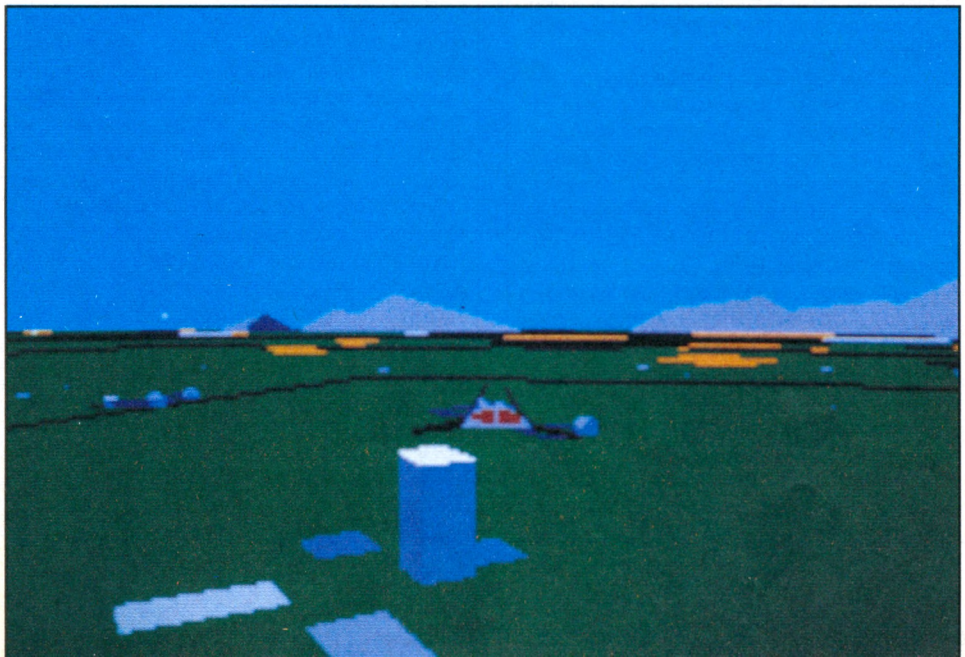


d'habitude : plus lents - pour laisser une trace thermique moindre -, ils n'en deviennent que plus maniables !

Proposant des innovations comme la vue tactique qui permet de voir le combat entre vous et votre poursuivant, *F-19*, que Microprose a doté de très bons algorithmes au niveau de la 3D, confine à la perfection - ce qui est très encourageant pour les conversions annoncées de *F-15 Strike Eagle 2* et de *M1 Tank Platoon*.

Disquettes Microprose pour ST. Egalement prévu sur Amiga. **J.-M.O.**





CHUKA TAISEN

Rester perché sur un nuage avec une mission à remplir (sans déborder) sur fond de fresque orientale, ça vous va ? Tout serait si bucolique sans cette armée d'ennemis... *Chuka Taisen*, c'est de l'action, certes, mais une action tellement fine et subtile que chaque mouvement du joueur s'inscrit dans une symphonie empreinte de douceur (j'exagère à peine).

Tout d'abord, un gnome en équilibre sur un nuage se met à abattre sans remords tout ce qui apparaît : tortues, tasses et casseroles, têtes de porc volantes, hommes ailés etc. Il faut aussi trucider un gnome vert qui, debout sur un autre nuage, s'amuse à lancer des éclairs qui vous transforment illico en poulet oublié depuis deux heures sur le barbecue. Sa mort vous permettra d'accéder à un magasin d'armes.

Bon gré mal gré, vous vous heurterez au gardien du premier tableau - un hybride de coq et de phénix qui vous donnera bien du fil à retordre. Heureusement, le redresseur de fils et de torts, c'est vous, et vous ne laisserez de ce stupide volatile qu'une carcasse parsemée de trous par lesquels s'écoulent et se mélangent sang et pus. Un monde différent s'ouvrira alors...

Ce soft se signale par un heureux mélange de plaisir, d'humour et de difficulté bien comprise. Curieusement, la version qui tourne sur la Sega Master System - *Cloud Master* - n'atteint pas à la cheville de *Chuka Taisen*...

Mégarom Taito 2 mégas pour MSX2. **L.M.**

EDUC

DECLIC LECTURE

Mieux vaut un petit déclic qu'un grand choc ! Parents, suivez ce conseil et armez vos enfants au mieux pour l'apprentissage de la lecture - ce soft pourra vous y aider. Attention, ce n'est pas la solution miracle et rien ne remplacera le travail attentif à l'école et le suivi à la maison. Mais si vous sentez que votre bambin a une attirance pour les jeux micro, glissez-lui habilement ce soft entre les mains et aidez-le à reconnaître les lettres, les syllabes et à comprendre ses premières phrases. Cet éducatif, dans le pur style Micro C, se révèle sérieux mais sans surprise : l'enfant pourra découvrir les lettres et s'amuser à les rechercher dans des mots ou dans une histoire. On se trouve fort loin de la fantaisie et de la magie d'un *Rody et Mastico* - ici tout est carré et finalement ça tourne rond...

Disquettes Micro C pour Atari ST. Existe également sur Amstrad CPC. **Miss Cool.**

TOP MICRO NEWS

FLIMBO'S QUEST

Malice au Pays des Merveilles...

La copine de Flimbo a été kidnappée par un savant fou qui veut lui arracher sa jeunesse pour trouver le secret de l'immortalité.

Vous allez donc voler avec lui à la rescousse de sa belle tout en parcourant sept niveaux gardés par les immondes créatures du professeur Dandruff - résultats d'expériences génétiques foireuses. Tout en évitant divers monstres hilarants, n'oubliez pas de ramasser de l'argent, ce qui vous permettra d'acheter un lance-pierres plus puissant, une potion d'invulnérabilité passagère ou quelques minutes de répit.

Lorsque vous avez descendu un monstre, il arrive parfois que celui-ci laisse échapper un petit cœur. Rapportez-le à l'échoppe et vous gagnerez une vie supplémentaire quand vous en aurez amassé une quantité suffisante.

Mais pour pouvoir progresser d'un niveau à l'autre, il se révèlera indispensable de se procurer le mot de passe (dont chaque lettre se trouve inscrite sur un parchemin détenu par l'une des créatures).

La tronche (en général assez gratinée) de l'animal qui porte la maudite feuille s'affiche dans un petit cadre au bas de l'écran. Il vous faut ensuite fouiller tout le niveau à la recherche de la bestiole, puis l'abattre afin de récupérer le papelard, qui lorsque vous l'aurez rapporté à l'officine du magicien, vous donnera une des lettres du mot de passe. Attention, évitez de ramasser les petits

cœurs en chemin car Flimbo étant plutôt maladroit, il lui est impossible de porter deux objets à la fois et vous perdriez le précieux document. Une autre méthode consiste à acheter directement une lettre ou le mot de passe tout entier, mais cela demande beaucoup de pièces d'or et notre pauvre Flimbo a bien du mal à en récupérer.

Notre héros réagit instantanément aux commandes et se déplace de façon très réaliste. De plus, les superbes graphismes vous plongent dans une ambiance magique - encore renforcée par des effets sonores qui sortent tout droit du dessin animé. Jusqu'à l'arrivée de *Flimbo's Quest*, les meilleurs jeux de plate-forme tournaient sur les consoles. Le petit bonhomme à la casquette bleue démontre que les vrais ordinateurs peuvent faire largement aussi bien...

Disquette System 3 pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, C64 et Amstrad CPC. **M.L.**

EDUC

TRESOR DE LA CONJUGAISON

On les aura, les accents circonflexes, les "s" baladeurs et les voyelles mal famées qui en veulent à notre conjugaison ! A l'heure où la réforme de l'orthographe fait couler beaucoup d'encre, il n'est pas inutile d'apprendre aux plus jeunes les rudiments de notre bonne vieille langue.

Il est toujours difficile de moderniser ce qui est un héritage millénaire, mais certaines hérésies peuvent fort bien être corrigées-afin de ne pas stagner dans un passéisme béat. En attendant, les écoliers peuvent, grâce à cet éducatif, se familiariser avec les temps, les modes et les groupes. Bien réalisé et très attractif - un véritable jeu de découverte y est inclus - ce logiciel répond parfaitement à l'attente d'un jeune public. Notons ce qui semble être une nouvelle orientation de Micro C, qui s'oriente vers des softs de plus en plus ludiques et soignés graphiquement. Continuez, continuons...

Disquette Micro C pour Atari ST.

Miss Cool.

TOP MICRO NEWS

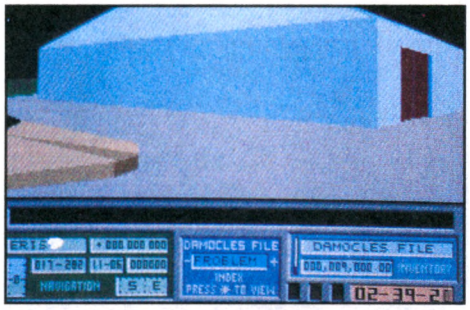
DAMOCLES

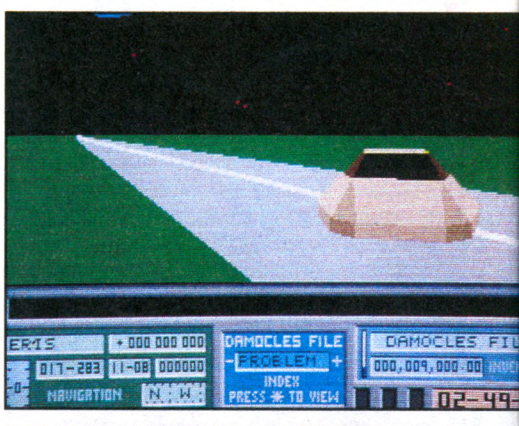
Comète en vue : danger immédiat !

Quel choc ! On en a vu et revu des jeux en 3D, freescape et autres procédés dimensionnels à géométrie variable, et pourtant on ne s'en lasse pas. Vous allez vivre grâce à ce logiciel des moments inoubliables : une fois plongé dans les arcanes de cet univers futuriste, ça sera coton d'en sortir !

Un grave danger menace la planète... Une comète à qui on a collé le nom de Damoclès fonce sur Eris : destruction totale imminente. Les autorités ont tout tenté sans succès, elles s'en remettent finalement à vous, un valeureux mercenaire de l'espace. Bien évidemment, la récompense se trouve en rapport avec l'enjeu.

Vous atterrissez sur l'astroport, foncez dans le bâtiment en bout de piste, vous y emparez d'une clef et embarquez à bord d'un véhicule terrestre. Dans le premier bâtiment se trouvent les ultimes instructions du Président - à vous de faire le bon choix pour la suite de cette mission, l'appât du gain et votre courage feront le reste.





L'incroyable rapidité des déplacements et le total dépaysement que procure cette aventure spatiale captiveront toute votre attention. Autre point important, la jouabilité parfaite (la notice en français explique clairement les différentes phases) qui vous met tout de suite dans le bain. Superbe ! Cette suite de *Mercenary* constitue une réussite complète, n'hésitez pas à y plonger la tête la première.

Disquette Novagen pour Amiga. Existe également sur Atari ST. **J.-P.L.**

TOP PREVIEW

CENTURION : DEFENDER OF ROME

Défense de ROM !

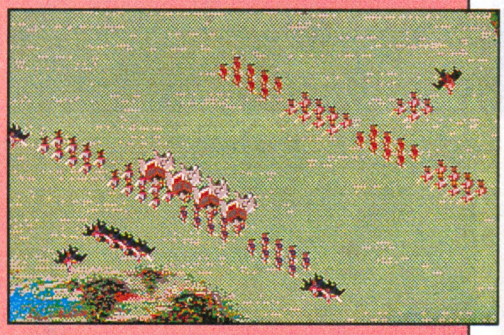
Defender of Rome a été conçu par les auteurs de *Defender of the Crown*. Pas étonnant donc qu'il combine les mêmes éléments : stratégie, jeu de rôle, superbes graphismes et animations. Le but principal consiste à redonner vie aux batailles, rivalités politiques et intrigues amoureuses de la cité impériale...

Rome - encore à ses premiers balbutiements - a du mal à se protéger des hordes barbares et des armées de pillards. Avec les qualités d'un diplomate et d'un soldat, vous devrez défendre la cité et tenter de soumettre les provinces qui vous entourent à la pax romana. A force de négociations, il vous sera possible de faire des alliances en faisant miroiter la protection de la cité aux sept collines. Et si les barbares refusent de vous écouter, laissez vos légions les persuader à votre place.

Sur le champ de bataille, les joueurs peuvent choisir des formations et des tactiques pour leur armée : balayer, encercler l'ennemi ou contre-attaquer. Et lorsque la bataille a commencé, chaque unité d'infanterie ou de cavalerie peut être dirigée contre les troupes adverses. Tandis que Rome prospère sous votre brillante férule, vous construisez des bateaux et levez une armée pour protéger les frontières de l'empire, en perpétuelle expansion...

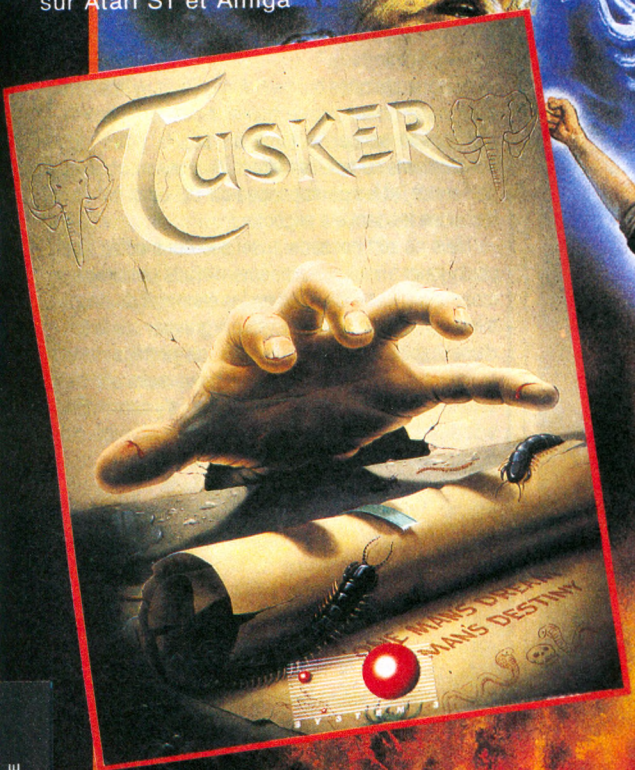
Mais si vous vous lassez de ces incessantes querelles, vous pouvez toujours vous reposer en construisant des arènes pour y organiser les jeux du cirque. Vous choisissez les gladiateurs qui combattront dans l'enceinte du Colisée, puis prenez le contrôle de votre champion préféré et luttez jusqu'à la mort. Enfin, dans le cirque Maxime, vous participerez à des jeux plus nobles : grimpez sur votre chariot, emboutissez vos ennemis et fouettez vos chevaux au moment crucial pour gagner sesterces et honneurs ! Et si ça ne suffit pas, vous pourrez toujours tricher...

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. **K.H.**



AVENTURE, INTRIGUES, MYSTÈRE...

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad,
Spectrum et bientôt
sur Atari ST et Amiga



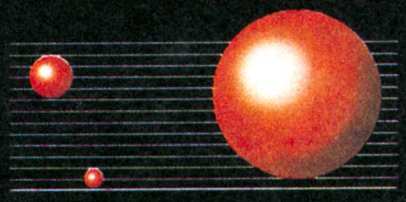
distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/
SS/BOIS
Tél. 48.57.65.52

Photos d'écran sur C64

MIT

HISTORY IN THE MAKING

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad,
Spectrum et bientôt
sur Atari ST et Amiga



S Y S T E M · 3

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

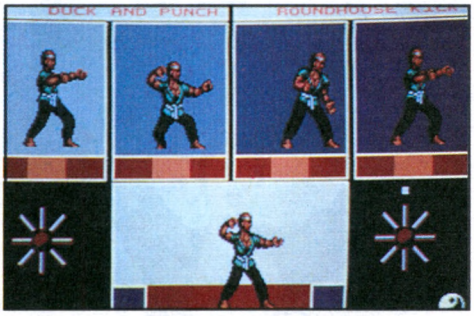
TOP PREVIEW

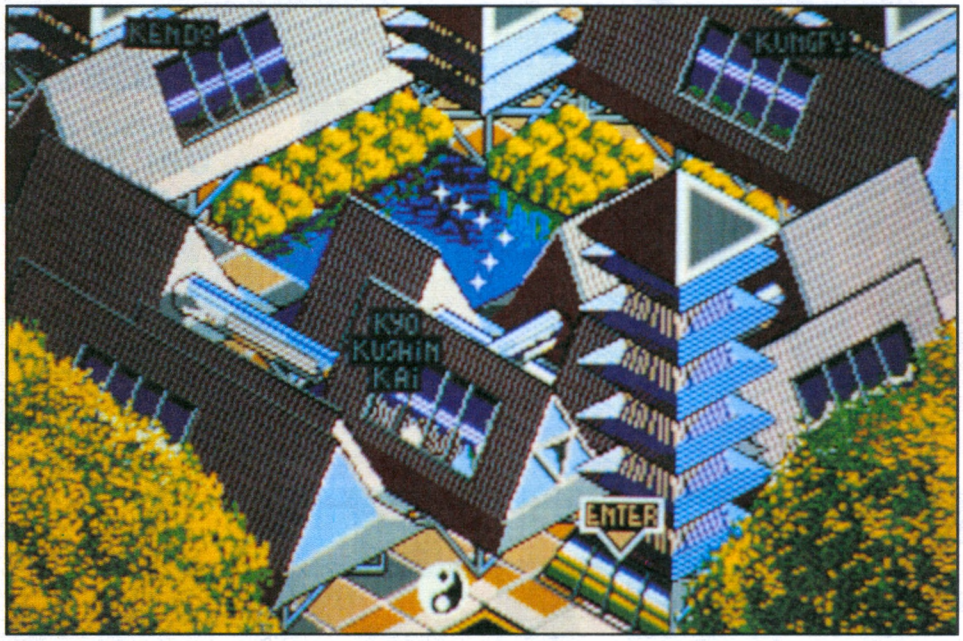
ORIENTAL GAMES

Toute la noblesse des arts martiaux...

Voici l'un des meilleurs jeux de castagne jamais réalisés. *Oriental Games* comprend trois arts martiaux : le kung-fu, le kendo et le style libre (ou kyo-kushin-kai si vous préférez...) Vous devrez combattre dans n'importe quelle discipline et participer à un tournoi en six rounds pour être sacré maître. Lorsque vous aurez acquis tous les grades nécessaires, vous devrez affronter 24 adversaires afin d'arracher le titre envié de Grand Maître.

La principale nouveauté dans les versions 16 bits d'*Oriental Games* réside dans l'exacte correspondance qui existe entre certaines prises et des positions bien





déterminées du joystick. Vous pouvez programmer un enchaînement de coups (quatre au maximum) : par exemple, pousser le joystick vers l'avant se traduit par un coup de pied en l'air, suivi d'un coup de pied en avant, puis d'un bond qui vous permet de vous retrouver derrière l'adversaire et de lui assener un magistral coup de pied retourné dans les gencives ! Vous pouvez même sauver vos mouvements préférés sur disquette.

Les versions 8 bits délaissent cet éditeur de mouvements au profit d'une épreuve supplémentaire : le Sumo. Dans le tournoi (pour un à seize joueurs et où chaque adversaire possède son propre style), il existe également une option entraînement, une option deux joueurs, et la possibilité de regarder deux adversaires dirigés par l'ordinateur en découdre. Ajoutez à cela un système de récompenses très fouillé (médailles de mérite) et vous aurez fait le tour de la question. Bien qu'il manque encore quelques parachèvements (les détections de collision, l'animation et les effets sonores doivent être peaufinés), *Oriental Games* se révèle déjà superbe et passionnant à jouer.

Disquette Micro Style pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C64, PC et compatibles. **K.H.**

SHADOW WARRIORS

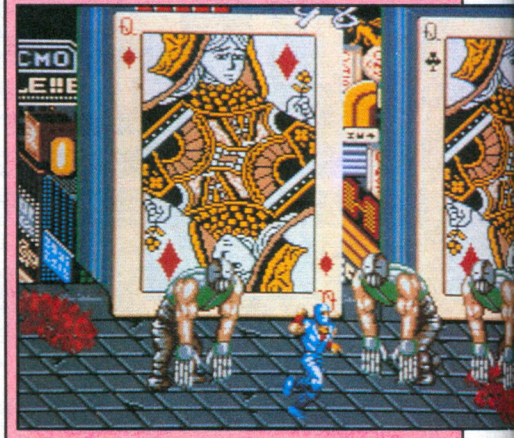
Guerriers, ninjas, karatékas et autres costauds débarquent à longueur d'année sur nos micros - mais la variété des appellations cache en fait le même sinistre personnage : l'implacable casseur de tête diplômé.

Malgré quelques bonnes idées, *Shadow Warriors* n'est sans doute pas le meilleur de sa catégorie. L'animation saccadée ternit un peu la grâce des mouvements complexes effectués par les cogneurs de service, et les personnages qui pullulent ont une fâcheuse tendance à clignoter.

Mais ce soft possède aussi ses bons côtés : on peut y jouer à deux simultanément et vos justiciers en tchador ont tout loisir d'utiliser les éléments du décor à leur avantage... Et par exemple grimper sur le toit d'une cabine téléphonique pour se protéger des coups - ou mieux, y propulser un adversaire afin de la démolir et de récupérer le bonus qui s'y cache. On voit aussi des ninjas se suspendre aux réverbères pour assener des coups de pied ou se projeter après un superbe saut périlleux sur la face ébahie de l'adversaire.

L'action, présentée en fausse 3D pas très réussie, permet tout de même de se déplacer dans la profondeur de l'écran et de sauter aux étages supérieurs. On vous conseille doncde casser du voyou à gogo en traversant les six niveaux de cet excellent "frit'em up".

Disquette Ocean pour Amiga et Atari ST.
M.L.



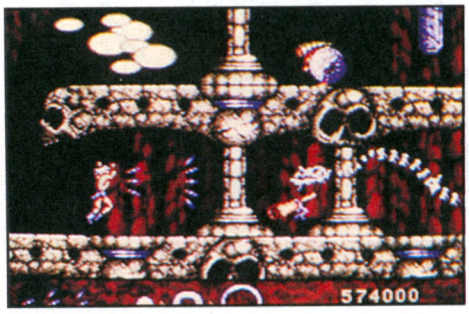
TOP MICRO NEWS

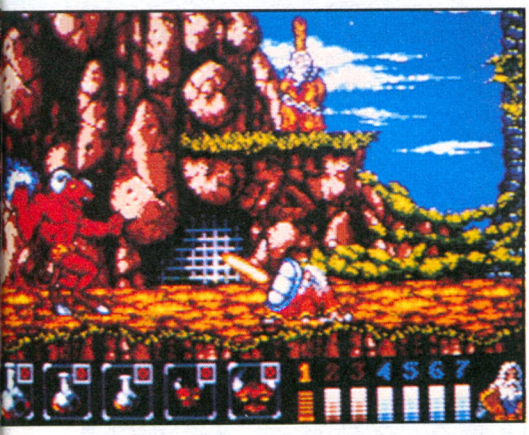
SATAN

Ne vous laissez pas embobiner par le charme vénéneux du Prince des Ténèbres.

Pardon à tous les saints du Paradis et à leur patron, mais j'ai un faible pour ce soft satanique dont le splendide poster est paru dans notre numéro d'été. Devant l'éternel conflit qui oppose le Bien au Mal, il est parfois difficile de choisir et la tentation parfois se fait forte de..."Tu ne peux pas agir ainsi !", me crie la voix de ma conscience. Soyons sérieux, revenons donc dans le droit chemin et bannissons de ce test toute référence au Malin et à ses sbires. Vade retro Satanas! Belzébuth ne passera pas par nous !

Dans un pays imaginaire, les forces noires ont triomphé et contrôlent l'univers. Foncez avant qu'il ne soit définitivement trop tard et délivrez les mages retenus prisonniers... Le jeu se déroule en deux parties différentes, mais vous devrez vaincre dans la première pour pouvoir accéder à la seconde. Les premières enjambées vous plongeront dans un univers semblable à celui de *Black Tiger* - c'est quasiment rapeil. Sauf que ça se

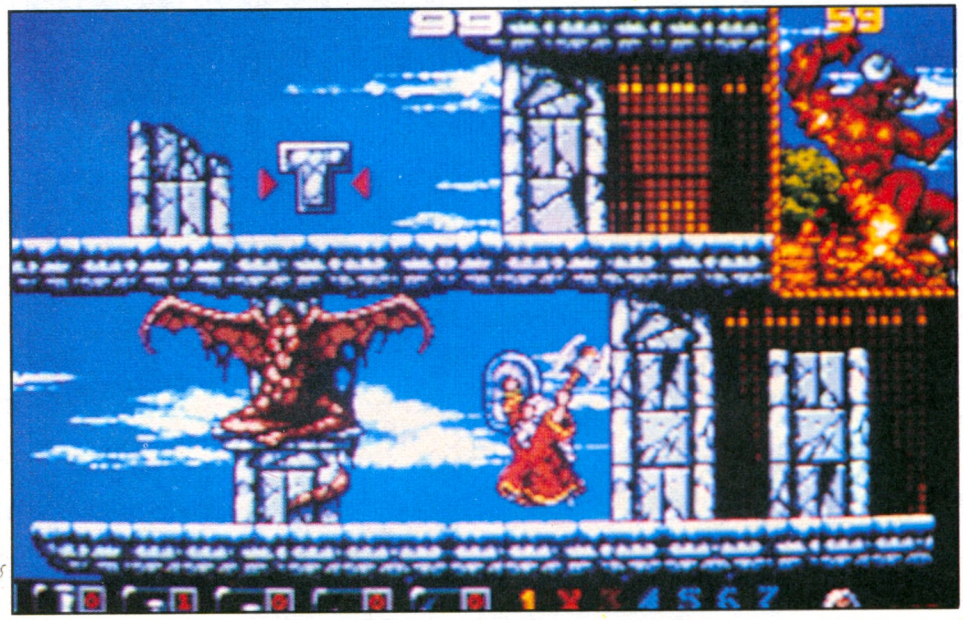




révèle plus jouable et moins fouillis - sinon c'est kif-kif bourricot : un guerrier musclé se fait un bonheur de détruire les innombrables ennemis qui lui tombent sur le râble, récupérant ainsi des bonus. Le deuxième épisode se passera d'une manière tout à fait différente puisqu'il vous mettra aux prises avec Satan en personne, les Cyphers (créatures volantes) et les Damiens dans un combat sans pitié.

Les graphismes vous enflammeront, la réalisation pète le feu et les bruitages flashent diaboliquement (superbes sur 16 bits) - tout cela procure à ce bon soft d'aventure/arcade un parfum sulfureux. De quoi damner un saint...

Disquettes Dinamic pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC, MSX, C64, PC et compatibles. **J.-P.L.**



PREVIEW

TIME MACHINE

Voilà un jeu aux graphismes éclatants (dans la lignée d'*Hammerfist*), présenté comme un jeu de rôle, d'arcade et d'aventure en quatre dimensions (rien que ça !).

Le professeur Potts, un scientifique renfermé, a une seule obsession : voyager à travers le Temps et l'Espace. Comme la plupart des savants fous, notre bonhomme se présente sous les apparences d'un individu dégingandé et désagréable, avec des cheveux ébouriffés et des yeux saillants - l'ensemble habillé d'une blouse blanche... (Ne dirait-on pas le petit père Einstein ?)

En fignolant son engin à l'extérieur du laboratoire (ce qui n'étonnera personne, quand on connaît l'incroyable distraction des inventeurs maniaco-expansifs), Potts subit un attentat terroriste qui endommage la machine, détruit le précieux cristal accélérateur et le propulse en personne dans une faille temporelle. Un peu sonné, il se réveille au beau milieu des temps préhistoriques, entouré de toutes sortes de monstres antédiluviens qui n'ont qu'une seule idée : le bouffer tout cru. Vous incarnez ce chercheur bizarroïde et allez essayer de manipuler l'Histoire depuis cette période éloignée jusqu'à nos jours.

Potts doit atteindre un certain nombre de buts pour pouvoir passer sans dommage à la zone spatio-temporelle suivante (le futur doit être créé en interférant sur l'évolution) et se protéger de l'environnement, sous peine de partager le sort des espèces disparues !

La seule arme dont il dispose consiste en un nombre limité de décharges électriques qui servent à assommer les créatures et à déplacer des objets. Réussirez-vous à rejoindre votre époque ou finirez-vous dans l'estomac d'un dinosaure vorace ? Vous le saurez dès le début septembre, date de sortie de ce logiciel !

Disquette Activision pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et C64. **K.H.**

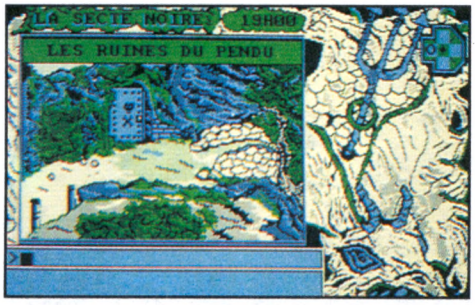
TOP MICRO NEWS

LA SECTE NOIRE

Intrigues et sortilèges dans le Périgord noir. Le Malin rôde !

Autant vous le dire tout de suite - afin de vous épargner les désagréments du genre tabassage en règle de vos haut-parleurs ou visite chez un oto-rhino -, il n'y a pas de synthèse vocale. Non, mais on y prend goût... Rassurez-vous, cela ne nuit aucunement à l'intérêt du jeu : plongeons dans cette aventure mystérieuse et envoûtante.

Issegeac, charmante petite bourgade du sud de la France est depuis quelques mois le théâtre d'étranges et inquiétantes disparitions. Et on chuchote que le Diable en personne serait à l'origine de ces enlèvements... Ce logiciel d'aventure en temps réel brille par la

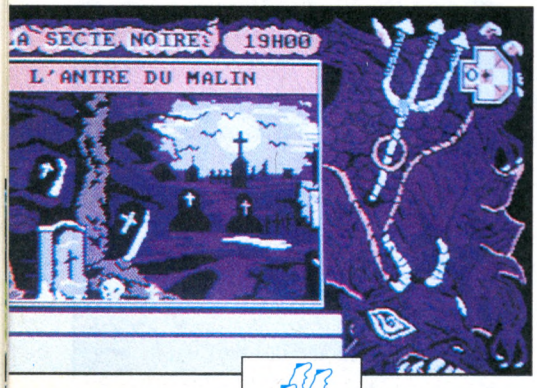


réalisation et emploie à fond les qualités du CPC.

Bien entendu, le plus important dans ce type de soft réside dans la richesse et la profondeur du scénario - deux choses qui ne manquent pas ici ! Vous allez errer dans les rues et les alentours à la recherche d'un grimoire, seule arme capable de rompre la malédiction.

L'analyseur syntaxique se révèle ultraperformant et élimine d'office les cancres en orthographe, pas de droit à l'erreur... Dans la fièvre et l'angoisse, vous devrez découvrir de multiples objets et endroits secrets pour enrayer le terrible sortilège. Vite, ne traînaillez point en chemin, le sablier du Temps s'écoule inexorablement. Aventuriers, ne loupez pas le coche !

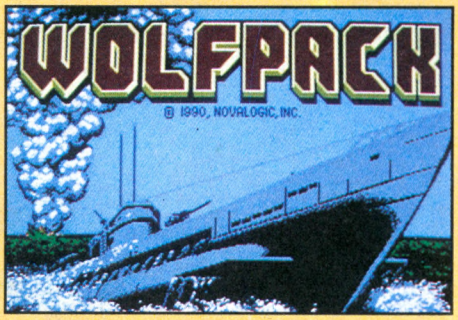
Disquette Lankhor pour Amstrad CPC. J.-P.L.

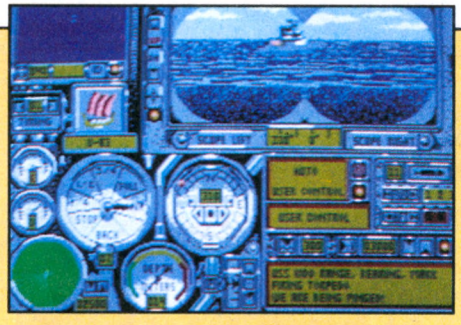


WOLFPACK

Ach ! Wunderschön ! Qu'elle était belle l'époque glorieuse où je commandais en capitaine consommé l'U-Boot 007 que m'avait prêté la reichissime Kriegsmarine !

J'en ai cassé des navires, coulé du tonnage, noyé des hommes d'équipage sous toutes les latitudes - en me défonçant comme un damné sur mon joystick insubmersible... Et cela bercé par la musique du





Crépuscule des Dieux, tout droit sortie de mon canonique micro, ça me rajeunit de 47 ans ! Hélas, le jour où je réussirai à accomplir les douze missions de *Wolfpack* n'est pas encore levé - quoiqu'il me suffise de refaire surface et d'éperonner les canots des rares survivants, ou de choisir l'option création, qui me permettra de sauvegarder sur disquette et pour le plaisir mes meilleures batailles navales. Et quand j'en aurai ras la bouée, je me mettrai dans la peau de mon impitoyable adversaire afin d'affiner mes techniques de combat sous-marin...

L'action de ce soft ne comporte aucun temps mort et l'animation parfaite, jointe à d'excellents bruitages digitalisés, torpillera vos ultimes réticences.

Disquettes Mirrorsoft pour PC & compatibles.

P.G.

CODE NAME : ICE MAN

Grâce à Jim Walls, l'auteur de la série des *Police Quest* (qui font partie de la grande lignée des Sierra-On-Line) vous pourrez endosser la peau d'un agent secret.

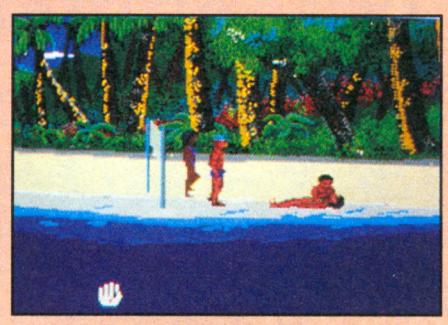
Il y a eu la mode des ninjas, des dragons, des warriors, des F50-12, maintenant les arbitres du must s'attaquent aux espions qui vous aiment : après David Wolf, Sly Spy et John Glames, voici *Ice Man*.

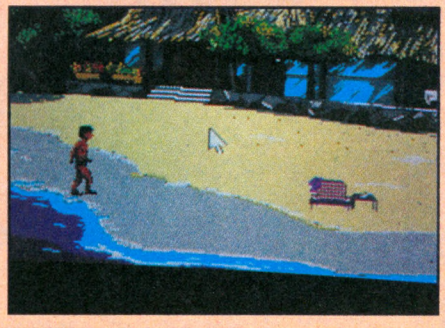
Vous devez délivrer un ambassadeur américain, détenu prisonnier par des terroristes, comme de bien entendu... Et aurez à piloter un sous-marin après avoir abandonné une créature de rêve (que vous aviez sauvée au préalable) sur une plage de sable fin !

Comme dans tous les jeux Sierra, il vous faudra connaître la langue de Shakespeare. Quant aux graphismes, ils se révèlent comparables à ceux de la version VGA du PC. Autre chose : on utilise la souris, mais toutes les actions dépendront du clavier et c'est par cet aspect que le soft pèche un peu en regard des nouveaux sytèmes développés par Lucasfilm et Delphine Software - avec notamment les jeux cinématiques comme *Operation Stealth*. De plus les accès au drive se traînent lamentablement et le clavier est géré en qwerty ! Cela devient très vite agaçant de faire des fautes de frappe tout au long du jeu... Cependant ça flashe terriblement et ne serait-ce que pour apprendre à faire du bouche-à-bouche (toute une page du manuel vous décrit la technique en long et en large), laissez-vous tenter par cette mystérieuse aventure.

Disquettes Sierra-On-Line pour Amiga, PC et compatibles. Egalement prévu pour Atari ST.

J.-M.O.



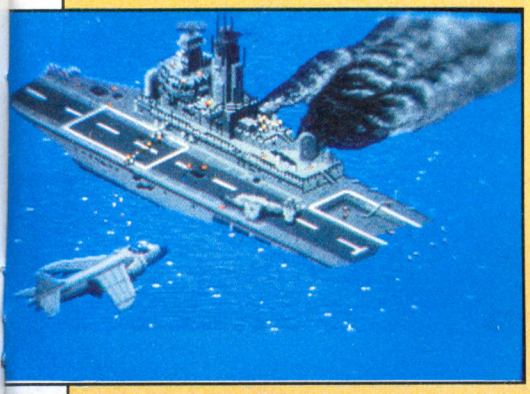


PREVIEW

OPERATION HARRIER

Le Harrier Jump Jet est le seul appareil au monde capable de décoller et d'atterrir verticalement.

Dans *Operation Harrier*, il doit, affecté à des zones de combat fictives, mener à bien des missions destinées à déjouer les plans de l'ennemi. Elles consistent généralement à piloter votre appareil du porte-avions jusqu'à l'installation ou le bateau de vos adversaires et à les bombarder. La DCA vous balance des missiles à tête chercheuse, les avions vous mitraillent dès que vous êtes à leur portée, et les hélicoptères lâchent un déluge de balles.



Ce jeu est le second à utiliser le système du rotoscape. Si vous avez jeté un œil sur *Rotox*, vous savez que cela veut dire que le joueur reste au centre de l'écran tandis que le décor pivote autour de lui. Vous pouvez zoomer sur le paysage, ce qui ajoute à l'action altitude et profondeur. L'effet obtenu se révèle vraiment impressionnant ! Bien que nous n'ayons vu qu'une préversion (prévue pour l'automne), l'animation paraît très fluide et le concept du jeu devrait plaire aussi bien aux fans de shoot'em up qu'aux stratèges les plus fins.

Disquette US Gold pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, PC et compatibles. **K.H.**

NINJA COMMANDO

Vous avancez à l'horizontale et rencontrez plein de bonshommes ou plutôt des mauvais (genre Lee Van Cleef - secs et tout noirs...). Le seul moyen de les détruire : leur tomber dessus à bras raccourcis.

Votre ninja accomplit des pirouettes du style Conan et vous grimperez de cette façon (ou en sautant sur place) sur toutes les plates-formes, en même temps que vous assommerez les affreux. Remarquez que dans le fond ils ont bon cœur, puisqu'ils vous permettent de récupérer des armes au cours du jeu - sûrs, les présomptueux, qu'ils vous auront au premier tournant...

Selon le nombre d'ennemis détruits vous glanerez : des étoiles, des grenades, des flammes et une mitraillette. Vous ne possédez que trois vies pour démarrer, mais cela se révèlera suffisant pour aller très loin sans se lasser et sans perdre trop vite. Voilà un bon jeu d'action/escalade !

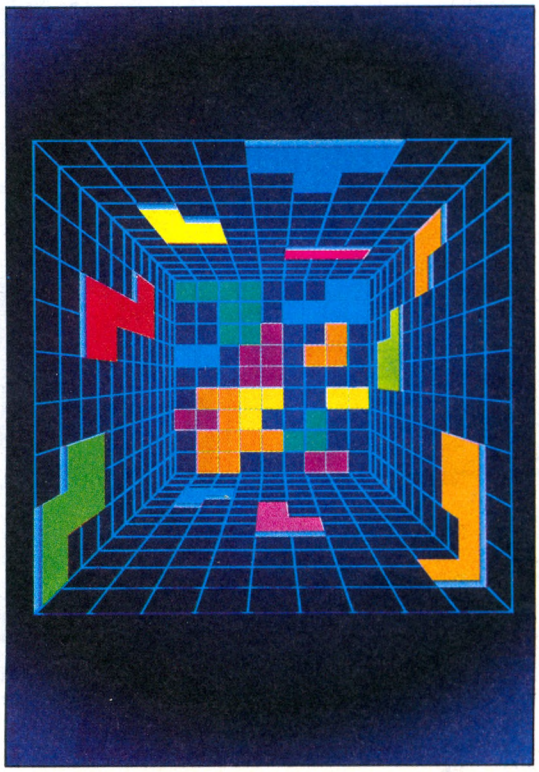
Cassette Zeppelin pour Atari 800 XL.

T.M.I.

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

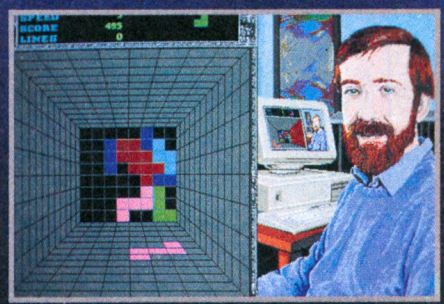
Welltris

Maîtrise, pathway of silence, profondeur irréelle, supervision, absolute skyline, contrôle, anticipation, miroir immobile, équation, horizon, opalescence,



abstraction, magic square, multiple surfaces, colours, miroir du vide, unreal abyss, espace, lightness, reflection, purity, transparence minérale, étoiles...

« Maîtriser les couleurs, dominer l'espace »



Après TETRIS, fabuleux hit international, rejoignez dans WELLTRIS, Alexey Pajitnov, grand mathématicien de l'Académie Soviétique des Sciences, et relevez son nouveau défi : contrôlez les chutes, déplacez les volumes et maîtrisez l'espace.

- **3 NIVEAUX DE DIFFICULTE : DEBUTANT, CONFIRME, EXPERT**
- **PERSPECTIVE 3 D**
- **MULTIPLES VITESSES DE JEU**
- **10 MEILLEURS SCORES SAUVEGARDES**
- **UN JEU 100 % GLASTNOST !**

Disponible sur AMIGA, PC & compatibles, et bientôt sur ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC.

INFOGRAMES

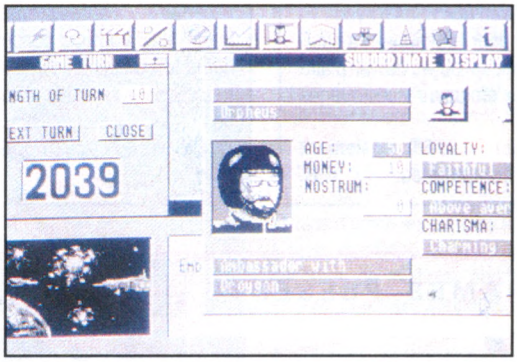
TOP MICRO NEWS

IMPERIUM

Les civilisations sont mortelles... *Imperium* aussi !

Lorsqu'il y a quelques mois, le responsable d'Electronic Arts vint nous en communiquer la préversion, *Imperium* s'annonçait comme le meilleur jeu de stratégie jamais réalisé sur micro.

Rappelons le thème : en tant qu'empereur de la planète Terre et de sa périphérie, vous devez gérer des dizaines de paramètres interactifs afin de conquérir la galaxie entière, les colonies des empires adverses comprises. Vous êtes aidé dans cette tâche par de nombreux subalternes que vous choisirez avec circonspection. Tous ont leurs propres caractéristiques et vieillissent au cours du jeu. Il faut confier à chacun un poste d'ambassadeur, de commandant de flotte ou de gouverneur, lui attribuer un salaire, un grade et même lui fournir sa dose annuelle de drogue. Il vous faut aussi faire construire des vaisseaux de combat, gérer des situations diplomatiques et économiques, fixer le montant des taxes, décréter des embargos, bâtir des alliances, surveiller votre cote de popularité, coloniser de nouveaux mondes etc. Bref, jamais un jeu n'avait atteint un tel niveau de réalisme !



Mais malheureusement il faut déchanter : la pauvreté graphique affligeante (le jeu se déroule en noir et blanc), une injouabilité rarement égalée (menus déroulants bordéliques) et un manuel (traduit en français, alors que le jeu reste en anglais) pas assez explicite en font un éprouvant casse-tête, que même les habitués des jeux de plateau aux règles complexes ne réussiront pas à résoudre.

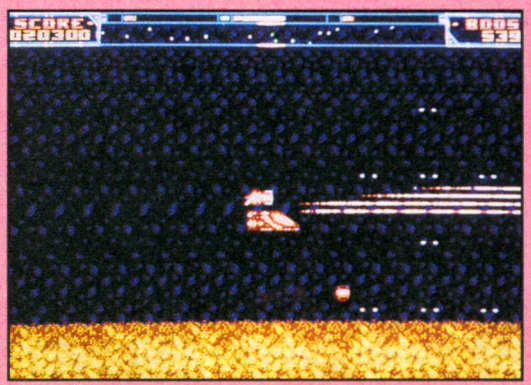
Imperium sera donc bien un Top pour ceux qui réussiront à franchir le barrage de la complexité des règles et de l'exécrable jouabilité, mais une poubelle pour ceux qui s'y heurteront désespérément. Le plus grand gâchis de toute l'histoire de la micro !

Disquette Electronic Arts pour Amiga M.L.

ANARCHY

Voilà un excellent jeu d'action qui ressemble à s'y méprendre à un truc plutôt antique : *Defender*. Mais n'est-ce pas dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ?

Quatre plans de scrollings différentiels, une animation à 50 images par seconde (comme celle de *Bio-Challenge* - pour ceux qui se rappellent !), des graphismes en 48 couleurs, une musique de présentation sur quatre voies et une difficulté vraiment pas très progressive (ça déménage sec dès le début et ça va en empirant : jusqu'à 80 ennemis simultanément dans les niveaux élevés). On peut dire que les auteurs de *Baal* et de *Blood Money* sur ST n'ont pas raté leur coup sur 16 bits...



La puissance de tir augmente à la vitesse grand V et cela en fonction de vos besoins, vu la quantité d'ennemis qui s'agitent sur le cadran de votre radar. Le dernier *Defender* sur 16 bits était *Star Ray*, de Steve Bak - mais celui-ci, avec plus de 450 écrans de jeu pour tous les niveaux, va réclamer de vous constance et acharnement car l'action démarre au quart de tour et les ennemis sont assoiffés de vengeance.

Dans certains cas, toute stratégie va se révéler impossible tant vous êtes attaqué de partout et tant cela fonctionne sans vous donner le temps de respirer... *Anarchy* : un must dans le domaine des shoot'em up !

Disquette Psygnosis pour Atari ST. Egalement prévu sur Amiga.

J.-M.O.

THE PLAGUE

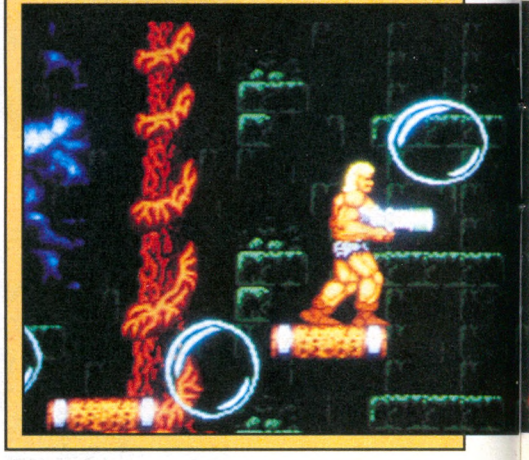
Une vague histoire de contamination, de quarantaine et de planète à nettoyer va vous entraîner dans un bon beat'em up à la sauce megablaster à percussion.

Nouvelle création des auteurs de *Sword of Sodan*, *The Plague* se révèle un peu plus jouable et plus percutant grâce à une difficulté accrue. La qualité de réalisation rappelle celle des bornes d'arcade (surtout si vous squattez le grand écran stéréo de votre téléviseur de salon). Du côté de la jouabilité, on se rapproche d'*AMC* - mais en beaucoup mieux - et de *Fire and Brimstone*, avec un tas de pièges à déjouer.

Le personnage et les monstres qui le guettent dans la progression de jeu se signalent par de gros sprites bien dessinés et les armes que vous utiliserez sont modulaires - vous en découvrirez de nouvelles à travers chaque niveau. Quant à la gestion de la puissance de feu, elle dépend comme d'habitude d'une pression plus ou moins longue sur le bouton du joystick. Et pas de temps limite, on peut utiliser le laser autant qu'on veut et on a tout loisir d'apprendre par cœur les niveaux et leurs embûches.

Il vous faudra cependant beaucoup de patience et d'adresse pour bien assimiler les différents timings de jeu. Les graphismes des décors accrochent le regard et tout ça sans aucun dégradé en 32 couleurs, ni trois douzaines de scrollings différentiels. Dommage que la musique ne soit audible que dans la présentation... *The Plague* arrive à point pour égayer votre rentrée scolaire et ne vous lâchera pas de sitôt.

Disquette Innerprise pour Amiga. J.-M.O.



TOP MICRO NEWS

ALESTE 2

Beau comme une brosse à dents.

Mes amis, mes chers amis, si vos nuits blanches sont baignées par *Maupiti Island* plutôt que par *Xenon*, tournez vite la page ou alors retenez le crachat qui naissait entre vos amygdales : vous me prendriez pour un menteur !

Original comme un balai à l'envers et beau comme une brosse à dents : c'est tout *Aleste 2* ! Le scénario ne pèse pas lourd à vrai dire, mais un shoot'em up comme celui-ci s'en passe - sans peine et sans lézard. Doté de graphismes d'une subtilité à faire pleurer un chameau et même plus, d'un son compatible FM-Pac et d'une animation (raaah lovely !) digne d'une console, ce jeu ne pardonne pas... Prévoyez une révision de votre joystick! Le choix des armes, que des bonus permettent d'étendre sur 6 niveaux, se révèle suffisamment large pour suggérer une tactique selon les tableaux. L'éventail des ennemis est extrêmement vaste et la difficulté de jeu pourrait décourager les néophytes (donc aucun Micronewsien).

Pour ne rien vous cacher, la présentation prend à elle seule une disquette (double-face, bien entendu - il y en a trois). En bref, le must du genre sur MSX2, au point que l'envie de pénétrer l'écran m'étreint souvent... L'orgasme ludique parfait !

Disquettes Compile pour MSX2/MSX2+. **L.M.**

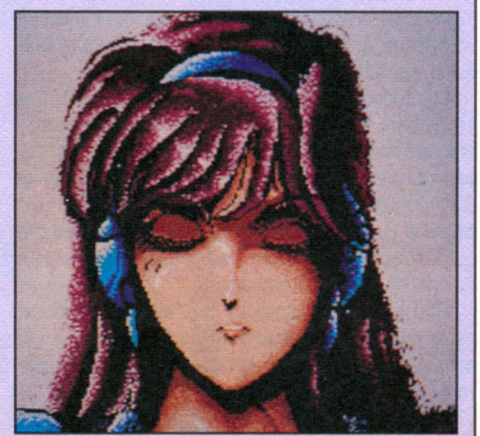
PSYCHO WORLD

Après une présentation à casser des barreaux de chaise (deux grands yeux bleus tout pleins de promesses), le jeu, oh surprise ! commence.

Une jeune femme au profil stylisé à mort gambade gaiement sur l'herbe humide, en quête de quelque monstre à occire. Accessoirement, elle parvient tant bien que mâle à ramasser divers objets utiles et parfois... franchement inutiles. En effet, certaines acquisitions, extraites de cadavres à peine tièdes, permettent à la douce héroïne d'assouvir ses pulsions. Lorsqu'elle s'accroupit et se concentre fortement (ça vous arrive au moins une fois par jour, sinon c'est que vous mangez trop de riz), elle parvient momentanément à se glisser dans d'autres plans, dans d'autres dimensions (voilà trois mois que j'essaie de l'imiter). Elle peut ainsi se téléporter et devenir invincible - mais au détriment de son énergie mentale.

Le parcours s'enchaîne, émaillé de quelques coriaces qui opposent de longues secondes d'une molle résistance - finalement assez morne - et le joueur, malgré les sprites légers et aériens, un son agréable, des décors clean et une richesse certaine, commence à sentir déferler sur lui une énorme vague d'ennui. Mais j'exagère peut-être un peu...

Disquette Hertz pour MSX2. **L.M.**



PREVIEW

MAGIC FLY

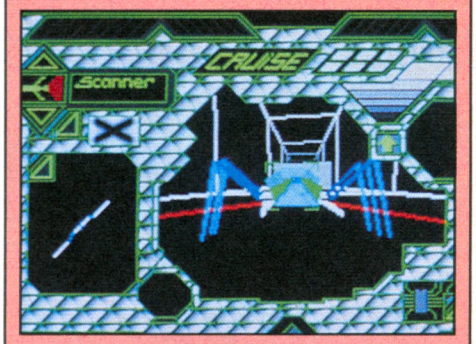
Magic Fly est un vaste jeu d'exploration et de castagne qui se déroule dans une ère future... Le design et la conduite des vaisseaux spatiaux y ont tellement évolué que les véhicules ressemblent aux invertébrés de notre époque, comme les mille-pattes, les araignées ou... les morpions.

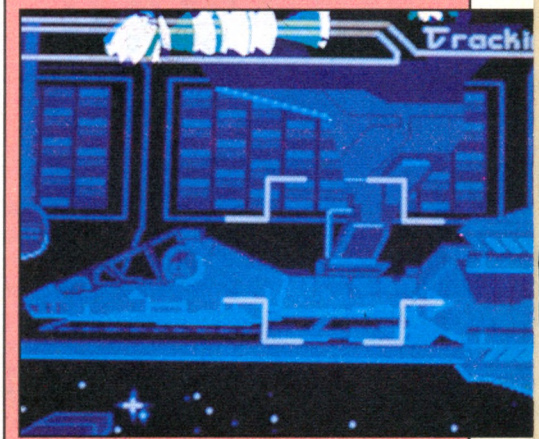
Vous incarnez le squadron leader des forces de sécurité "Magic Fly", qui font régner l'ordre jusqu'aux limites de l'univers connu. Le crime organisé a lui aussi atteint un niveau inégalé de sophistication et de cruauté. La plus dangereuse de ces mafias organisées se nomme le Ceti Triad, qui survit grâce au racket - toutefois l'ampleur de ses ramifications a permis de remonter jusqu'à son Q.G....

A bord d'un vaisseau "Magic Fly T2" ultraperfectionné, vous allez vous y introduire et l'anéantir totalement. Une autre dangereuse mission vous incombera : localiser un prototype ennemi et rassembler des informations à son propos.

Le jeu emploie de bons graphismes en 3D surfaces pleines (avec une option "fil de fer" - moins esthétique, mais plus rapide). Plus de trente vaisseaux aliens vous attendent, tapis dans un réseau de tunnels. Heureusement, vous disposez de mines aimantées, de trois sortes d'armes à laser et du fameux marteau-pilon atomique. Et si vous avez un méga de mémoire sur votre Amiga, vous bénéficierez d'un paquet d'effets sonores supplémentaires ! Gloire aux shoot'em up tortueux !

Disquette Electronic Arts pour Amiga et Atari ST. **K.H.**





TOP MICRO NEWS

BACK TO THE GOLD AGE

Age d'or et têtes de bois.

Si vous aviez aimé *Sir Fred*, alors vous allez aimer *Back to the Gold Age* ! Pour les autres lisez ce qui suit, cela devrait vous décider.

Zad doit retrouver trois Edres au royaume d'Euroland (1992 ?), bon c'est un prétexte comme un autre pour faire un jeu - et quel jeu !

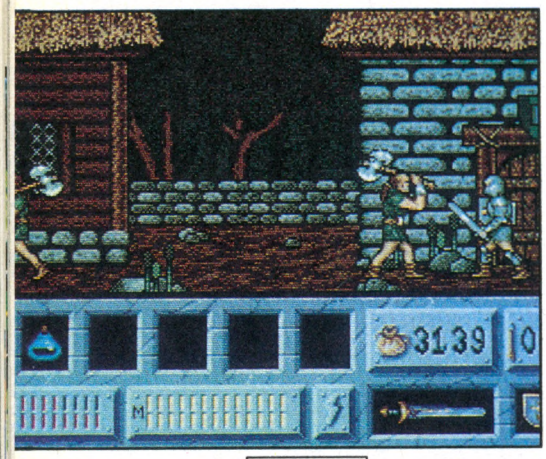
On y trouve de superbes graphismes dans le style d'*Iron Lord* ou *Ivanhoe*, des tas d'animations très sympas et surtout un accompagnement sonore qui colle parfaitement à l'ambiance du jeu (tout à fait comme dans *Night Hunter*). Les décors brillent par la variété : forêt, villages, grottes, temples... et il y a surtout beaucoup d'ennemis qui s'équipent en fonction de votre armement propre.

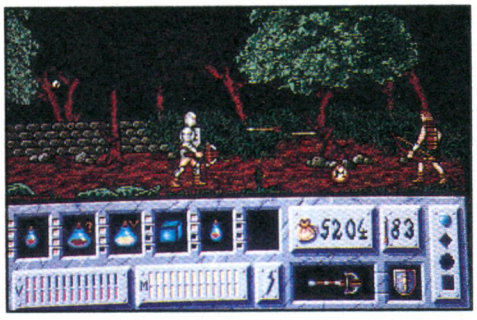
En effet, l'argent dont vous dépouillez vos assaillants et que vous ramassez avidement, vous permet d'aller chez l'armurier du coin acheter de nouvelles armes, des munitions et des potions revitalisantes, ou encore des sorts (à utiliser quand vous serez en mauvaise posture).

Vous collecterez des ingrédients, des équipements et aurez des énigmes à résoudre, des enchantements à fabriquer grâce à des parchemins dissimulés dans les maisons et les édifices sacrés que vous visiterez.

De l'action (dès qu'on a acheté l'arc et les flèches, on prend son pied !), de l'aventure, de la magie, des phases d'exploration des cités et de leurs constructions et une jouabilité bien dosée... Bravo Ubi !

Disquette Ubi Soft pour Atari ST. **J.-M.O.**





KARATEKA

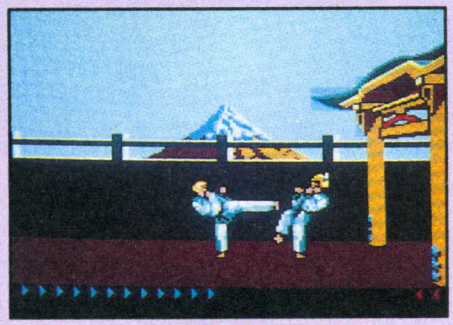
Les fossiles de la micro se souviennent encore - la larme à l'œil - de l'émotion que provoqua il y a bien longtemps sur Apple 2 la sortie de cette petite merveille d'animation et de jouabilité que constituait *Karateka*.

Un grand classique du jeu de karaté à scrolling horizontal, sobre mais efficace. Et le tout présenté comme un véritable film, alternant les plans sur le héros et d'autres sur l'héroïne kidnappée s'effondrant en pleurs ou encore sur le méchant de service (le terrible Akuma) donnant des ordres à ses sbires.

Contrairement à un autre vieux succès de Broderbund, *Wings of Fury* (repris récemment), l'adaptation sur CPC de *Karateka* se révèle totalement ratée. L'animation, les graphismes et les effets sonores sont nettement inférieurs à ceux de la version Apple, mais le plus grave réside encore dans la jouabilité, totalement ruinée par une exécrable gestion du joystick. Seule solution : se rabattre sur le clavier - dont les commandes vous paraîtront toutefois dispersées et peu pratiques.

Malgré tout, *Karateka* demeure un bon jeu, doté d'une difficulté progressive bien dosée et d'une présentation vraiment originale. Bon allez, tenez - deux joysticks, mais uniquement en souvenir du bon vieux temps !

Disquette Broderbund pour Amstrad CPC. Egalement prévu sur PC et compatibles. **M.L.**



MIDNIGHT RESISTANCE

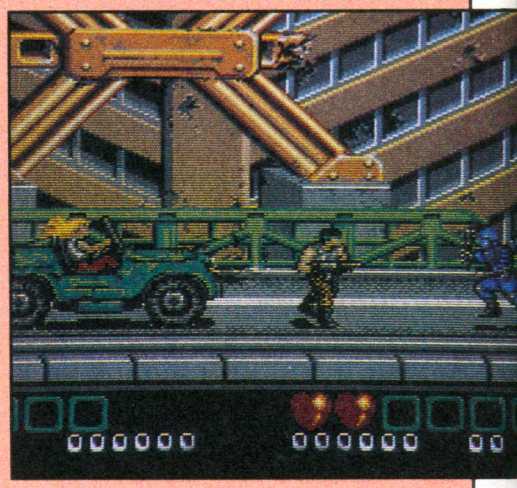
Imaginez un instant que Rambo et Captain America soient pédés comme des phoques et se mettent à nous pondre un rejeton ! Le résultat correspondrait exactement à l'image des héros de *Midnight Resistance* - qui de plus sont des jumeaux....

Comme leurs parents, ces charmants bambins n'hésitent pas à saisir n'importe quel prétexte futile (par exemple le scénario foireux d'un jeu vidéo) pour aller massacrer mitrailleuse en main des hordes de vilains pas beaux (communistes de préférence). Voilà exactement ce qui se produit dans ce soft guerrier - mitigé d'un jeu de plate-forme - où nos deux musclés vont devoir affronter monstres mutants, tireurs embusqués, véhicules blindés et autres gâteries.

Les supermen peuvent ramper, sauter et courir, tout en gardant toujours et partout leur arme au poing - braquée dans n'importe quelle direction (coup de chapeau au passage pour l'excellente animation !). Sur les cadavres calcinés de leurs malheureux adversaires, les Stone et Charden de la castagne récupèrent des clés qui leur serviront à ouvrir des vitrines contenant un arsenal de plus en plus puissant.

Bref, un soft très classique mais efficace, surtout en mode deux joueurs (seulement sur Amiga, hélas). Les amateurs de gros bras et de balles dum-dum apprécieront !

Disquette Ocean pour Amiga et Atari ST. **M.L.**



BIENTÔT

TOP MICRO NEWS

TORVAK THE WARRIOR

Sous l'œil des Barbares...

Vous connaissez *Rastan* et *Barbarian* ? Vous aimez les jeux où pullulent de superbes brutes blondes, les graphismes comparables à ceux de *Fire and Brimstone* ? Alors *Torvak* va vous ravir.

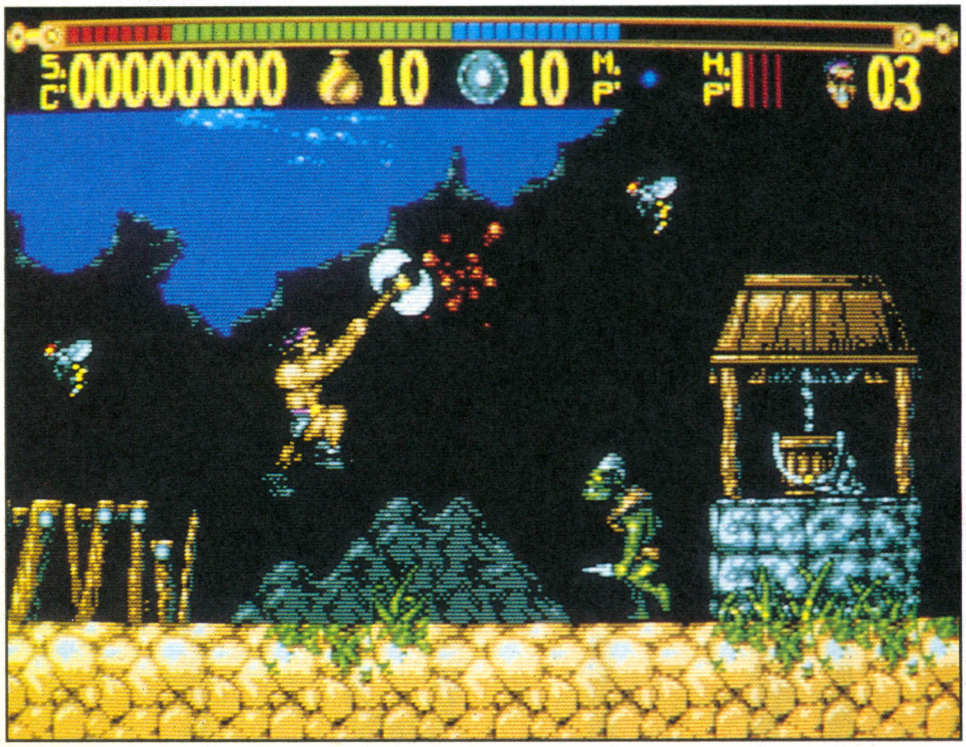
Dès que l'on entend la petite musique un peu mystique du jeu (il faut remarquer l'effort fait sur ST) et que l'on commence le premier niveau en ramenant sa carcasse de deux mètres, gabarit Schwarzenegger, ça y est, le piège est tendu ! C'est encore une des prouesses des programmeurs de *Rick Dangerous*... Les graphismes collent si bien à l'ambiance qu'ils paraissent meilleurs qu'ils ne sont en réalité. Le scrolling et l'animation des monstres et du personnage - extrêmement fluides - flashent aussi bien sur Amiga que sur ST.

Au début du jeu vous partirez bille en tête, équipé d'une hache à double tranchant, et rapidement vous gagnerez une épée et d'autres armes plus puissantes dans les grottes de votre pays. Elles vous permettront de vous défendre efficacement contre les attaques des monstres que vous rencontrerez et qui deviendront de plus en plus agressifs. Cinq niveaux plutôt vastes, des potions magiques, des trésors, des armures d'or et d'argent - tout concourt à ce que la sauce prenne et croyez-moi, elle a bon goût !

Explorez vous aussi le pays de Ragnor pour tirer vengeance du nécromancien maléfique qui a défiguré votre pays d'élection ! Et pas besoin d'être un as du joystick pour faire le poids.

Disquette Core Design pour Amiga et Atari ST.

J.-M.O.



MOBILEMAN

Saluons tout d'abord dans *Mobileman* le scénario le plus écolo du moment : à bord d'un mini-hélico à pédales et sans plomb vous allez débarrasser une planète de ses barils de déchets toxiques. Pour cela, il vous faudra éliminer les mutants irradiés qui l'habitent - en leur jetant des fleurs dessus. Plus baba cool tu meurs ! Vous dirigez donc votre personnage dans un labyrinthe afin de détruire les containers et les monstres, mais aussi pour mettre la main sur de succulents rôtis - car votre héros doit manger régulièrement sous peine de tomber d'inanition. On a compliqué un peu l'action grâce à un principe tout simple : pour tuer un monstre vert, il vous faut trouver une fleur verte, et voilà le travail ! Tout cela aboutit à un petit jeu sympa et très simple, qui nous ramène presque au temps du génial *H.E.R.O.* d'Activision. Certes, l'idée ne brille pas vraiment par l'inventivité, mais on passe quand même un bon moment. Réservé aux amateurs de trips "peace and love" ! T'en veuuuux ?

Disquette Loriciel pour Amstrad CPC. M.L.

CHESS CHAMPION 2175

Si ce logiciel s'est vu bouté hors du club très fermé des Tops Micro News, c'est à cause du manque d'humilité évident de ses concepteurs. On peut lire en effet sur la boîte que "*Chess Champion 2175* constitue le plus puissant et le plus varié programme d'échecs jamais conçu. Il possède les graphiques les plus sophistiqués, une interface utilisateur très intuitive et la plus large gamme d'options disponibles, la plupart desquelles n'ayant jamais été développées sur ordinateur personnel".

A ces mots approximatifs, un amateur d'échecs comme moi ne pouvait que se précipiter sur ce jeu... La première déception ne se fit pas attendre. Les graphismes ne cassent pas des briques et les règles sont ignorées car la bécane joue sa tour en premier quand elle roque.... Mais tenace comme je le suis, je préférai entamer une partie qui ne pouvait se solder que par une victoire facile. En effet, on peut émettre des doutes sur la force du niveau annoncé à plus de 2 000. La fonction d'auto-évaluation du niveau joué (20 secondes/coup) donne 1 900 - ce qui en vérité peut être ramené à 1 500, voire 1 400...

En dépit de tout cela, ce programme demeure un adversaire honorable pour ceux qui veulent débuter.

Disquette Oxford Softworks pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles.

F.D.

ATTENTION AU MAITRE NINJA

Disponible sur Amiga, Atari, S.T et P.C

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL
48.57.65.52

IL REVIENT POUR SE VENGER !

TOP MICRO NEWS

CRYSTAL MINES

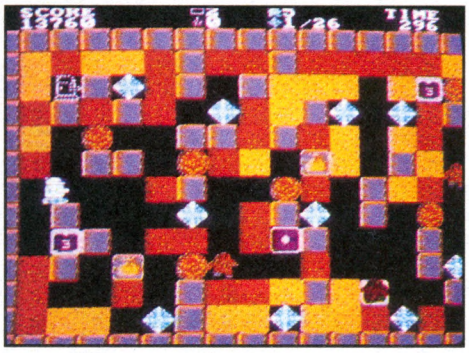
Cigarettes, robot et petits diamants...

Les fans de *Boulder Dash* ne seront pas dépaysés par cette cartouche car le principe de jeu demeure identique. Quelques variantes viennent fort heureusement renforcer et relancer l'intérêt...

Vous incarnez un chef d'entreprise et avez investi tout votre fric dans une société de prospection minière. Vous disposez en outre d'un robot, le modèle CM-205, dont l'unique activité consiste à collecter des diams dans le sous-sol de la planète. En l'année 2265, grâce à ce travailleur télécommandé en fer-blanc, vous commencez votre récolte et pensez déjà aux picaillons que vous allez amasser - enfin si tout se passe bien ! Mais les ennuis se manifestent aussitôt sous la forme de monstres des profondeurs et de blocs de pierre. Heureusement, votre allié en ferraille possède un pistolet qui réduira en miettes les principaux obstacles. Et vous pourrez ainsi tracer la route la plus efficace pour ramasser les gemmes qui vous permettront de passer au plan supérieur.

Plus de cent niveaux vous attendent, de quoi finir riche ou pauvre - à vous de jouer !

Cartouche Color Dreams pour la console Nintendo. **J.-P.L.**



TOP MICRO NEWS

MASTER CHU AND THE DRUNKARD HU

Indes noires et fanatiques de Shiva.

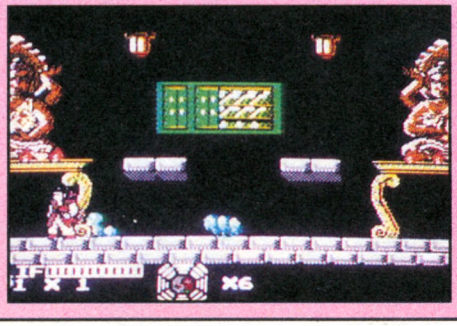
Les pays lointains forment la jeunesse et entretiennent l'amitié ! Fort de cette certitude, l'éditeur de la cartouche vous entraîne en Inde. Ouf ! Cela aurait pu être l'Irak ou le Liban, bande de veinards...

En apparence c'est plus calme, sauf que les divinités et les guerres tribales auraient plutôt tendance à faire de nombreuses victimes. D'ailleurs Pierre Dac, célèbre hindouiste contemporain, proclamait : "Krishna la guerre, Vishnou la paix !" Dans cet éternel combat entre les forces du Mal et du... Bien (j'ai eu un trou de mémoire) on reconnaît les héros à leur façon particulière de manier le sabre ou d'employer certaines techniques secrètes de combat.

Le petit gars qui se lance à l'assaut de la déesse Shiva n'a au départ que son courage et ses petites pognes mais récoltera en cours de jeu des châtaignes et des bonus étranges (vies supplémentaires, armes de tir, invicibilité, vol dans les airs etc.).

Cette aventure/arcade, très bien réalisée, bénéficie d'une action aux rebondissements palpitants et d'une progression de jeu bien dosée. La découverte de dix mondes colorés et les nombreux objets à découvrir vous transporteront rapidement dans un monde magique duquel il sera difficile de s'évader. Une cartouche ensorcelante !

Cartouche Color Dreams pour la console Nintendo. **J.-P.L.**



TOP MICRO NEWS

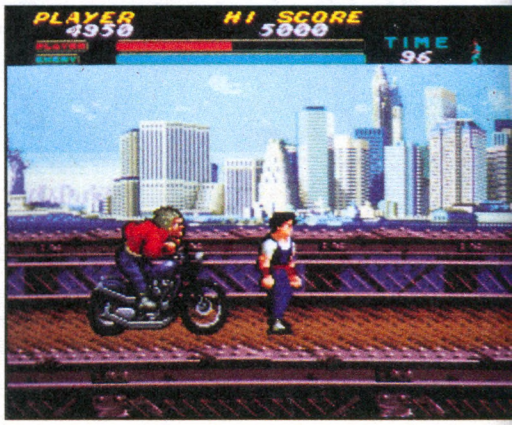
VIGILANTE

Baston à rebondissements ! Gare à ta gueule...

On va pas vous embrouiller la tronche avec des considérations "métafritiques" - terme utilisé la première fois par mon pote Dédé lors de la célèbre pouille de La Courneuve, plus connue sous le nom de " bataille des 4000 Tibias" - cause que ce jeu a été testé et retesté sur praticly tous les formats de bécane. Les caves qui savent pas encore de quoi on jacte, z'ont qu'à se casser ailleurs... bande de minables !

Restons entre hommes - tiens, matez le cas de conscience du mec : un gang de nazes au crâne genre patinoire olympique a embarqué votre gonzesse. Kesque vous faites ? Une seule solution : la castagne. Bravo, éclatez-les et délivrez votre frangine... Sur ce scénar aussi mince qu'une feuille de papier JOB, voilà une adaptation somptueuse - la meilleure de toutes à l'heure actuelle ! Alors foncez !

Carte Irem pour la console Nec PC Engine. **J.-P.L.**



TOP MICRO NEWS

OPERATION WOLF

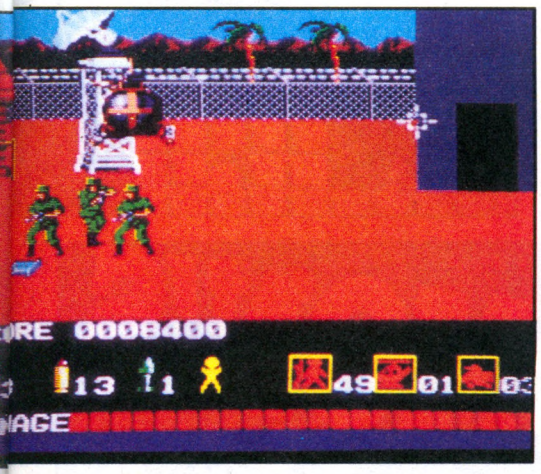
Tirez dans le tas, on fera le tri après...

Après les versions ST, Amiga et CPC du célèbre jeu d'arcade de Taito *Operation Wolf*, les fans de la console Sega vont enfin pouvoir crapahuter en treillis dans la moiteur de la jungle et arroser tout ce qui bouge (ou presque - épargnez les infirmières et les otages, ça fait désordre !).

Cette nouvelle adaptation se joue avec le Light Phaser ou au joystick. Après dix minutes de jeu avec le flingue à rayon lumineux, vous comprendrez en sentant une colonie de fourmis rouges envahir vos bras qu'il vaut mieux opter pour le joystick, d'autant que celui-ci se révèle nettement plus précis. Le principe de jeu reste le même : pendant que le décor défile grâce à un scrolling horizontal, vous visez les nombreux ennemis qui vous mitraillent sans pitié, tout en essayant de récupérer les multiples bonus répandus sur le sol (munitions, grenades, énergie...).

Hélas, les graphismes traînent des rangers et les sprites ont été dotés d'une taille ridicule - y compris malheureusement ceux qui surgissent au premier plan (et qui provoquaient un effet de surprise terrifiant dans les autres versions). L'intérêt de jeu se trouve malgré tout au rendez-vous et le niveau de difficulté, nettement moins élevé que sur les versions 16 bits, vous permettra de progresser sans trop de peine. Cette nouvelle mouture d'*Operation Wolf* séduira à coup sûr les amateurs de jeux de massacre !

Cartouche Taito pour la console Sega Master System. **M.L.**



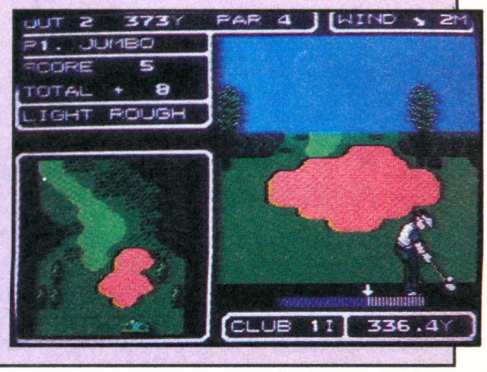
FIGHTING GOLF

Tiens, un jeu de golf sur la Nintendo ! C'est vrai qu'il va falloir s'habituer à voir de tout sur cette machine - car la vague de nouveautés venue des Etats-Unis va bientôt déferler sur notre petit pays.

Lee Trevino est la guest star de cette simulation - on se demande d'ailleurs pourquoi pas Jack Nicklaus ! Bon, en tout cas ça relève d'un très bon niveau (pour la console Nintendo) - autant vous dire que *Fighting Golf* n'a rien à envier aux *Leaderboard* et autres greens majeurs. D'ailleurs tout y est : les différents clubs, les différents coups, la visée, les cartes, les décors, les vents qui tournent ! A propos, comme dans la réalité (et si vous oubliez un peu la compétition), un tel parcours se révèle un moyen comme tant d'autres de s'aérer...

Mais il est conseillé de bien s'entraîner et de bien lire le manuel (très complet sur toutes les techniques) avant de se lancer trop rapidement dans une partie à plusieurs !

Cartouche SNK pour la console Nintendo. Egalement prévu sur la NEO-GEO. **J.-M.O.**



PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
PRENOM	.....	.....	.....	.....
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	Ci-joint TOTAL		.....	.....
.....	☐ Chèque		FORFAIT ECHANGE	
Téléphoner pour les disponibilités	☐ Contre remboursement (+30F) Pour les achats : frais de port 15 F		(100 F x nombre de titres) TOTAL	

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F *(port compris)*

16 BITS

NOUS CONSULTER

8 BITS

259 F

GREAT BASEBALL
GREAT FOOTBALL
PRO WRESTLING
QUARTET

269 F

KUNG FU KID
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION

285 F

ALEX KID 1
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANGSTER TOWN
GREAT BASKET-BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY

WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F

ALEX KID 2
ALIEN SYNDROM
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN PRO BASEBALL
CALIFORNIA GAMES
BOMBER RAID
CASINO GAMES
CAPTAIN SYLVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE 2
GOLF MANIA
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
THUNDER BLADE
TIME SOLDIER
WANTED

329 F

ASSAULT CITY
BASKET BALL NIGHT MARE
BATTLE OUT RUN
BLADE EAGLE 3D
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELIUS
LORD OF THE SWORD
OPERATIOPN WOLF
PSYCHO FOX
R.C. GRAND PRIX
R-TYPE
RAMBO 3
SHINOBI
SLAP CHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3
WORD GAMES
ZAXXON 3D

ASSAULT CITY LEYNOS

On se relâche chez Mme Sega 16 bits ces derniers temps, ou plutôt certains éditeurs de jeux ne font plus trop attention à la qualité de leurs produits ! Seulement, à environ 400 F la cartouche, on ne peut se permettre de proposer aux joueurs des réalisations moyennes - voire nulles. Faut pas déconner ! Ça fait cher la poubelle, même en or massif. Et franchement, la candidate testée ici ne casse pas des briques. C'est pas beau, la jouabilité galère un max et les animations dégoulinent sur l'écran, complètement ringardes. Pas grand-chose d'excitant dans tout ça - seule la musique tire son épingle du jeu. Zou ! On tire un trait de laser sur cette affreuseté. Suivante...

Cartouche pour la console Sega Megadrive.

J.-P.L.

TOP MICRO NEWS

RYGAR

Patron, un *Rygar* - sinon rien !

En France, les Nintendo kids commencent enfin à disposer sur leur machine des meilleurs titres disponibles partout ailleurs dans le monde. Voilà une aventure/arcade immense dotée d'une jouabilité parfaite et de ce petit rien qui vous emporte à chaque fois un peu plus loin.

Il ne s'agit pourtant que de la énième histoire d'un pays victime des forces du Mal qui, pour conjurer une terrible malédiction, n'a plus qu'un seul recours : un héros brave et solitaire. Malgré quelques faiblesses graphiques (ça sautille un peu), chaque niveau dispose d'une foultitude de mystères et de secrets propres à stimuler votre imagination.

Au début du jeu, vous avez entre les pognes un disque qui vous permettra de combattre vos ennemis - attention, la portée de tir va se révéler très réduite... La quête débute quelque part dans les montagnes - un vrai labyrinthe dont il faudra sortir pour accéder à la vallée de Garloz. Planqués dans des refuges, des ermites vous donneront des renseignements et un des dieux retenus prisonniers vous fournira un grappin - objet indispensable par la suite ! Vous pourrez ainsi revenir dans les endroits (arbres ou falaises) qui vous étaient jusque-là interdits. Le but de cette opération survie : faire refleurir les roses de la paix en retrouvant et en sauvant les cinq dieux confinés dans le pays d'Argool. Mais avant d'en arriver à cette heureuse conclusion, on vous prédit de nombreuses heures d'action et de suspense. Un *Rygar* ça va, trois *Rygar* - bonjour les dégâts !

Cartouche Tecmo pour la console Nintendo.

J.-P.L.

TOP MICRO NEWS

SOLOMON'S KEY

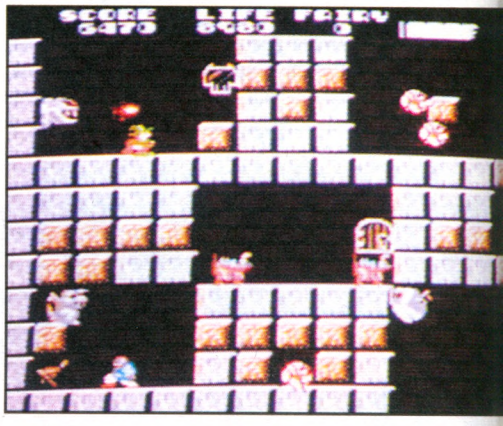
Les clefs du Royaume sont entre vos mains.

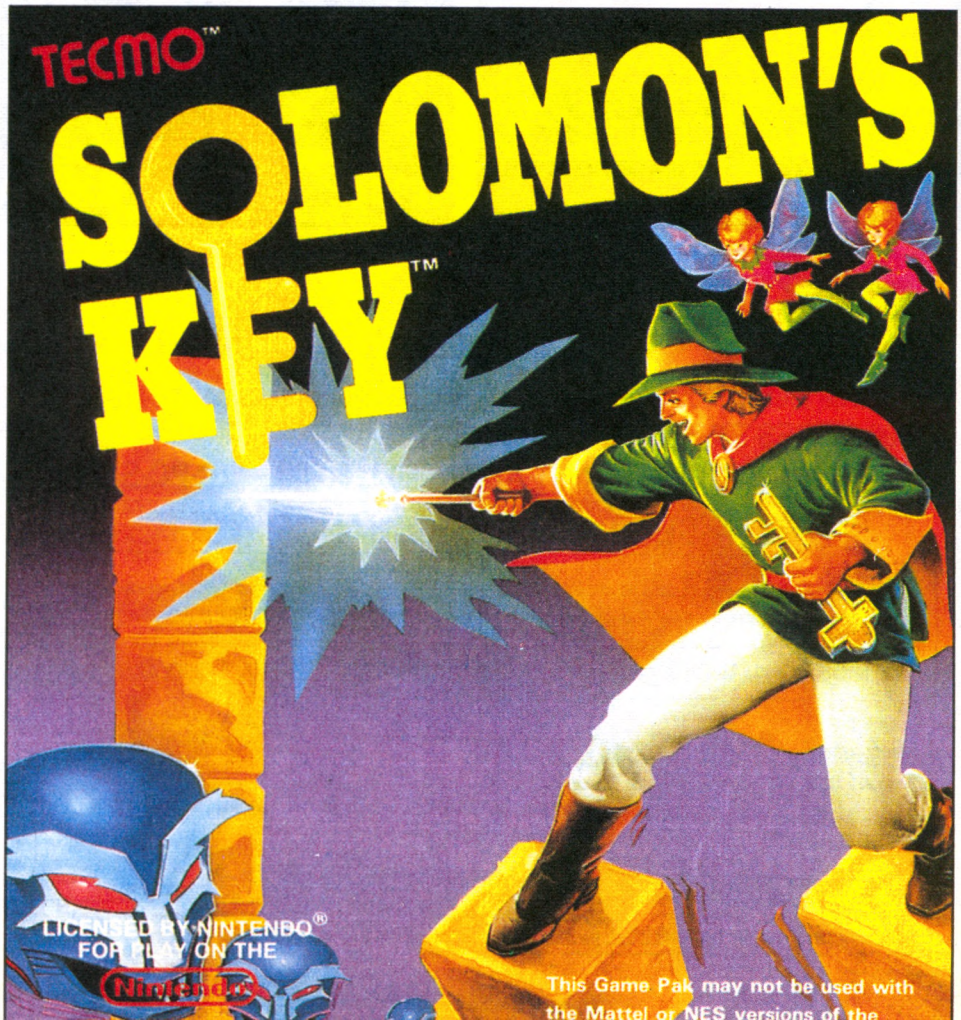
Super ! Encore un must du jeu micro qui fait son apparition sur console et on aime ça. Y'a pas à dire, c'est bigrement rafraîchissant... On peut jouer tactiquement et intelligemment sans avoir à filer des coups de joystick à tort et à travers, quel soulagement ! Ça ne constitue pourtant pas une partie de plaisir et il va falloir faire bosser votre cervelle.

Dans un monde chaotique, le roi Solomon a mis fin au règne des démons en inventant une formule magique recueillie dans un livre : le *Solomon's Key*. Malheureusement le malheur refleurit sur terre après la disparition du précieux grimoire - seul le magicien Dana posssède le pouvoir d'inverser l'ordre des choses. Armé de sa baguette magique, il se lance à la recherche du bouquin sacré. Le jeu se présente sous forme de tableaux, dans chacun d'eux vous devrez récupérer une clef en évitant pièges et démons. Vous disposez du pouvoir de créer ou de détruire des blocs de pierre de couleur marron (des bonus se dissimulent parfois à l'intérieur - boules de feu, potion, sacs au trésor, bijoux etc.). Chaque niveau constitue un véritable casse-tête et il faut réfléchir avant d'agir, mais attention car vous n'allez disposer que d'un temps très limité. Accrochante et terriblement agaçante pour les nerfs, cette cartouche plaira à tous ceux qui souhaitent se triturer un peu les méninges sans pour autant sombrer dans la prise de tête.

Cartouche Tecmo pour la console Nintendo.

J.-P.L.





OPERATION
COUP DE "POINTS"!

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

SEGA 8 BITS-
SEGA MEGA DRIVE-
NEC PC ENGINE-
NINTENDO-
AMIGA- ATARI ST-
MSX- AMSTRAD-
MATTEL- CBS-

TEL : 45. 49. 14. 50.

ECHANGEZ VOS JEUX! COMMENT?

ECHANGEZ 2 JEUX CONTRE 1

OU

ECHANGEZ VOTRE JEU POUR 100 FRANCS

ENFIN DISPONIBLES

CONSOLE GAME BOY A 590F + 1 JEU

CONSOLE MEGADRIVE 1890F + 1 JEU

CONSOLE NEC PC ENGINE + 1 JEU

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN - REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX - TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION - SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST-PLACIDE ou SEVRES-BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS, 71 RUE DU CHERCHE - MIDI, 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F

Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Frais de port 23F
machine + 50F
TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque ❑ ou mandat ❑ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

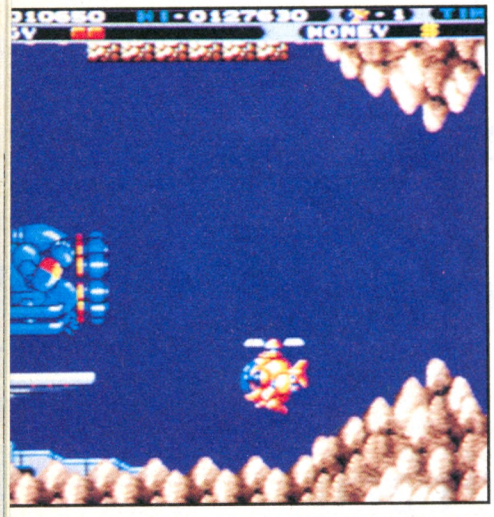
TOP MICRO NEWS

Mr. HELI

Au plus haut des cieux...

Cette version Nec d'un grand jeu d'arcade constitue une réussite totale, toutes les qualités y sont réunies : beauté, difficulté bien dosée et univers enivrant. Très colorée, elle va forcément vous en mettre plein la vue.

Un petit hélico en forme d'œuf s'enfonce dans des contrées inhospitalières... Il va rencontrer en chemin des espèces de coléoptères mal lunés et des tas d'autres belligérants agressifs en diable. Heureusement pour sa carlingue, il dispose d'un armement suffisant pour envoyer balader ces empêcheurs de voler en rond. Un tir horizontal et un autre vertical vous permettront de foutre



en l'air ces tordus et surtout de casser des briques renfermant cristaux ou armes supplémentaires. Pas facile, facile, mais la richesse visuelle des tableaux - un des niveaux ressemble à *Forgotten Worlds* - et leur variété apportent ce petit plus qui fait qu'on y revient souvent. Alors bonne chasse... Taïaut ! Taïaut !... Hélico répondit l'écho.

Carte Irem pour la console Nec PC Engine.

J.-P.L.

TOP MICRO NEWS

SON SON 2

La suite d'un classique : ainsi *Son Son*... les petites midinettes !

Eh ben, ça alors je ne vous dis pas l'angoisse, on a cru un moment qu'il y avait gourance - tellement la ressemblance avec un *Mario Bros* ou un *PC Kid* était frappante. Toujours le même principe : un petit bonhomme à la dégaine sympa arpente un monde peuplé de créatures délirantes ; un scrolling horizontal ou vertical vous accompagne dans votre aventure et il existe des trucs invraisemblables à ramasser. Classicos !

Heureusement, en s'approchant d'un peu plus près, on s'est aperçu que le type en question n'avait pas la grosse tête et ne portait pas de salopette de plombier. Ouf ! Pas de doute, on peut continuer le test... Il va falloir (grâce à un bâton au long coup) vous frayer un chemin à travers une armada de candidats au suicide. A chaque frappe mortelle, vous engrangerez des grappes de raisin, des oignons, des cœurs ou autres légumiers bonus. On grimpe, on saute, on se bagarre - bref le bonheur ! Une jolie vendeuse des quatre-saisons vous proposera sa marchandise et elle en a la coquine... des vies ou des armes supplémentaires. Allez, on avoue tout, après quelques minutes passées à jouer, on se laisse encore une fois prendre par l'ambiance. Alors, si vous aimez ce genre de jeu, ruez-vous dessus : vous ne serez pas déçu du voyage...

Carte Capcom pour la console Nec PC Engine.

J.-P.L.

DARWIN 4081

Flûte ! Y'en a marre ! On a beau adorer les shoot'em up, les frit'em up, les pin-up et le Seven Up, faut pas pousser ! Notre incommensurable patience a des limites et nous sommes obligés aujourd'hui de dénoncer la subversive utilisation de votre fric.

Cette cartouche, sur un simple et vulgaire micro genre Atari ou Amiga, s'en sortirait avec les honneurs - mais sur la Megadrive, on s'excuse, c'est pas le Pérou ! On a déjà vu ça cent fois au moins : un vaisseau aux prises avec des aliens enragés, un jeu de tir à scrolling vertical, une profusion de bonus et d'armes, des monstres de fin de niveau - toujours la même panoplie qui lasse et qui prend la tête. La routine, quoi ! De plus les graphismes ne vont pas franchement affoler votre regard de beau ténébreux... Un bon point cependant, le vaisseau réagit vite et bien. Ce qui sauve en définitive ce jeu de la poubelle définitive, c'est la bonne réalisation technique et la jouabilité. M'enfin, faut pas nous prendre pour des caves...

Au prix où se vend le beurre, vaut mieux s'acheter quelques bons CD !

Cartouche pour la console Sega Megadrive.

J.-P.L.

NEC FAIT LA DIFFERENCE!!

PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!

de **299** Frs* à **399** Frs* **COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.**

GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)

-IMAGE PLEIN ECRAN

-LA QUALITE SALLE D' ARCADE A DOMICILE!!

-UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE DE JEU EXCEPTIONNELLES

.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*

.CD ROM 2
3990 Frs TTC*

.CORE GRAFX
avec 1 jeu
1290 Frs TTC*

*Prix publics conseillés

VU A LA TELE

TOUTES LES CONSOLES NEC SONT EQUIPEES DU FAMEUX BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS" POUR VOUS CONNECTER SUR VOTRE CHAINE HI-FI ET JOUER EN MEGAPHONIE!!

VOTRE HOT LINE SODIPENG:

(16)99.08.95.72

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA), ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN MEGASTORE...

Distributeur: **SODIPENG SARL** Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

TOPS SOFTS

TOP MICRO NEWS

WORLD COURT TENNIS

Réglez vos comptes sur le court.

Ce jeu de tennis a un énorme avantage sur ses concurrents : on peut carrément entrer dans le match et ne pas passer pour un sportif du dimanche. Ce qui constitue un avantage pour les nerfs et l'amour-propre du joueur. Mais cette apparente facilité (disons plutôt jouabilité) ne se fait pas au détriment du reste - bien au contraire !

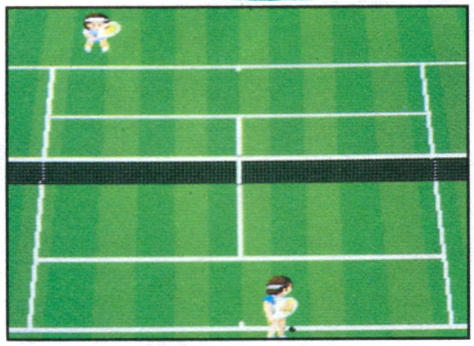
Tous les coups s'exécutent sans mal, pas besoin de déconner du joystick en se prenant la tête avec les pieds... Vous pouvez choisir de 1 à 4 joueurs ou participer à une quête tennistique très originale...

Car malgré nos maigres connaissances en japonais, nous avons cru comprendre que vous alliez être convié par un roi à retrouver un trésor ou quelque chose d'approchant. Pour y parvenir, il vous faudra vaincre sur le court emmerdeurs et rouleurs de mécanique, un moyen très ludique de vous entraîner. Marrant et efficace !

Voilà une bonne simulation sportive qui ravira les fans de la balle jaune.

Carte Namcot pour la console Nec PC Engine.

J.-P.L.



SHEBEBAN FIGHTERS

Ah, voilà un jeu nullos - exécrablos même que je dirai !

C'est très laid, répétitif, moche et sans intérêt... De la castagne pour citrons rétrécis et gueules cassées professionnelles - en plus ça sent des pieds ! Même la musique fait considérablement chier - c'est vous dire ! Quant à la jaquette, je ne vous en parle même pas... Bref, si vous tombez dessus, un seul conseil : cassez-vous en hurlant à la lune et engagez-vous dans la Légion !

Carte Aicom pour la console Nec. **J.D.**

SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°11 ..... ÉPUISÉ ..... Basic.

N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.

N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.

N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.

N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur.

N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.

N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.

N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.

N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.

N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

PORT GRATUIT

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.

N°8 ..... ÉPUISÉ .....

CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 25 F = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Nom..... Prénom ..... Age .....

Adresse.....

Ville..... Code postal .....

NOUVEAU ! GAGNEZ DES ACCES EN 3614 ET OUVREZ VOTRE RUBRIQUE SUR 3615 MICRONEWS!

Chaque fois que vous venez sur **3615 MICRONEWS**, vous bénéficiez d'un **crédit horaire en 3614** dont vous pouvez disposer à votre guise.
De même, chaque fois que vous consultez **3615 MICRONEWS**, vous accumulez des **points d'ancienneté**.
Parvenu à **600 points**, vous aurez la possibilité d'ouvrir **une rubrique que vous animerez** après autorisation de l'animateur de **3615 MICRONEWS**.
Au delà de **1 000 points**, en plus de l'animation de votre rubrique, vous pourrez **organiser des débats en direct**. Mais attention, le nombre d'élus sera limité. Afin que chacun ait sa chance, il sera donc procédé à un vote mensuel pour connaître les meilleurs animateurs du moment, les cinq derniers cédant leur place aux nouveaux arrivants.
Pour tout savoir sur les crédits horaires et les points d'ancienneté, venez consulter **3615 MICRONEWS**... Rosie et toute l'équipe vous guideront dans les dédales de la télématique...

A bientôt sur 3615 MICRONEWS !

LES PENDULES A L'HEURE...

Quel courrier, mes aïeux !

A croire que chacun d'entre vous a passé ses vacances à effectuer des mises au point...

MSX A VENDRE

Chère Rosie,

Il y a 3 ans, je me suis porté acquéreur d'un MSX2 VG 8235 Philips (un achat que je ne regrette pas d'ailleurs). Mais voilà, j'ai flashé pour un Atari 520 STE et j'ai depuis toutes sortes de questions qui me turlupinent. Primo, mon moniteur Philips, type VS0070 fonctionnera-t-il avec l'Atari ? Secundo, j'ai l'intention de revendre mon unité centrale MSX2 seule. L'acheteur pourra-t-il brancher (par l'intermédiaire d'un câble AV) son ordinateur sur tout autre moniteur ou poste TV ? Tertio, les jeux suivant tournent-ils sur 520 STE : Dogs of War, Double Dragon 1 & 2 *et l'utilitaire* S.E.U.C.K. *? Enfin, quel est le meilleur logiciel graphique sur le standard STF/STE.*

Un très grand bravo pour le magazine qui est vraiment méga-super-hyper-génial...

(L.G., Montmédy)

Le temps de demander conseil à notre Samouraï national et me voici de retour. Le type de ton moniteur Philips ne nous dit pas grand-chose, mais qu'importe à partir du moment où il comporte une prise Péritel - comme cela doit être le cas s'il était connecté à ton MSX. En ce qui concerne ta deuxième question, tu peux rassurer l'éventuel acheteur de ton unité centrale, il se raccordera sans problème à un téléviseur ou à un autre moniteur muni d'une prise Péritel. Pour les jeux et l'utilitaire *S.E.U.C.K.*, c'est O.K. ! En fait, ils sont à peu près tous sortis sur ST avant d'être développés sur les autres formats.

Difficile de répondre à ta dernière question en ne donnant qu'un seul titre ! Aucun logiciel n'est vraiment parfait, certains se complètent et c'est pour cela que mon choix se porte sur trois produits différents : *Dali 3*, *Spectrum 512* et *Canvas* - ce dernier étant le premier logiciel à utiliser les 4096 couleurs disponibles sur le STE. Merci pour tes compliments, et à bientôt!

BIDOUILLES MSX

Salut !

Je suis un fan de MSX et de Micro News, bien sûr ! Je voudrais savoir s'il vous serait possible de publier un max de bidouilles sur le MSX et entre autres, un programme ou un code permettant de déprotéger les programmes Basic, comme cela a été fait dans la rubrique Major Thomson *du numéro 36 ? Cela m'aiderait beaucoup dans la réalisation des petits programmes sur lesquels je travaille.*

(Sébastien Poussard, La Chapelle-Vendômoise)

Mon cher Sébastien, en tant que fan du MSX, tu devrais trouver ton bonheur dans notre prochain numéro, puisque tu y découvriras la version MSX de la *Multicartouche* qui avait été publiée il y a pas mal de temps pour Thomson. En ce qui concerne les bidouilles permettant de déprotéger les programmes Basic, nous n'en avons pas à notre disposition. Néanmoins, si l'occasion se présente et si nous jugeons que ces programmes ne sont pas en contradiction avec notre politique vis-à-vis du piratage, nous les publierons.

CPC CONNECTION

Salut à toi ô Micro News !

Je trouve tes nouvelles rubriques ainsi que les BD vraiment superbes, mais revenons à ce qui m'intéresse aujourd'hui. Je voudrais savoir s'il existe un accessoire permettant de connecter une unité centrale de CPC 6128 sur un téléviseur ? Si oui, quel est son nom et où et comment se le procurer ? Merci d'avance, journal vénéré !

(Emmanuel Escoffier, Saint-Etienne)

Salut à toi, ô Manu... Tout d'abord, merci pour tes encouragements qui nous vont droit au cœur. Il te faut un adaptateur Péritel - de référence MP2 F. Il coûte 450 F et tu dois pouvoir te le procurer chez tous les grands distributeurs.... en l'occurrence, la Fnac de Saint-Etienne devrait faire l'affaire. Bye !

TECHNISSIMO

Depuis plusieurs mois, je vois disparaître à mon grand regret les fiches techniques des nouvelles machines qui sortent sur le marché. Même les journaux dits spécialisés ne fournissent que de vagues descriptions, souvent sans grand intérêt et qui n'apportent pas suffisamment d'informations pour permettre un comparatif efficace. Imaginez l'angoisse d'un acheteur qui hésite entre deux machines dont il ne connaît que le prix et l'allure générale ! Par pitié, à l'avenir, n'hésitez pas à nous fournir des tableaux détaillés, ça fera des heureux.

(Stéphane Van Lu, Mantes-la-Ville)

Cher Stéphane, nous comprenons bien ton problème, mais avoue qu'en la matière nous avons toujours fait de notre mieux en fournissant un maximum de renseignements (et d'ailleurs la plupart du temps sous forme de fiches techniques). Dans certains cas, il est difficile de récolter des infos auprès du distributeur qui ne sait pas trop ce qu'il vend - ou pire auprès du constructeur qui a élu domicile à Tataouine-les-Bains... Dans ces cas-là, à quoi servirait une fiche technique qui ne comporterait que trois lignes ? Un peu d'indulgence, nous faisons notre possible... et souvent plus!

L'ERREUR EST HUMAINE

Mes compliments pour votre revue qui, ma foi, est excellente au point de vue news, mise en page et P.A. Si je vous écris, c'est pour vous signaler quelques erreurs que certains lecteurs avisés auront certainement corrigées d'eux-mêmes, à savoir : la capacité des mégaroms se chiffre en mégabits et non en méga-octets, c'est-à-dire que la capacité doit être divisée par 8 (ainsi, une cartouche de 4 mégabits ne contient en fait que 512 Ko) ; dans la rubrique Tops & Softs Consoles, J.D. teste un jeu Nec nommé Final Zone 2 *en prétendant qu'il s'agit de la suite d'un jeu qui n'a jamais existé, ce qui est faux, puisque* Final Zone 1 *est sorti sur MSX1 en mégarom 128 K sous le label Telenet, rebaptisé Reno (notez que c'est également le cas de* Herzog Zwei *sur Megadrive et dont la première partie existe sur MSX2).*

Après tous ces pinaillages, je voudrais vous faire profiter de quelques nouvelles intéressantes. La FM Pac 2 (son stéréo) pour MSX est commercialisée en Hollande. Philips aurait l'intention de sortir des MSX2+ à un prix se situant entre 2 000 et 3 000 F. Philips (encore lui) pourrait sortir une carte PC destinée à émuler le MSX (notez que ça fait deux ans qu'on nous fait lanterner et qu'on ne l'a tou-

jours pas vue...). La transformation du MSX2 en 2+ est possible et des clubs hollandais ou allemands la font pour environ 1 500 F. Enfin, le MSX3 (non ce n'est pas un gag !) devrait voir le jour d'ici un an et demi/deux ans au Japon. Voilà, je n'en dirai pas plus. Encore une fois, toutes mes félicitations pour votre revue !

(Philippe Bezon, Nîmes)

Tout d'abord, merci mille fois pour toutes ces infos que nous tâcherons de vérifier lors du salon de Tokyo où l'un de nos envoyés spéciaux devrait aller glaner des renseignements. Revenons aux petites coquilles qui se sont glissées dans les quelques articles cités. Lorsque nous recevons un article rédigé par un correspondant étranger, la partie technique est souvent laissée pour compte. Aussi, nous essayons, dans la mesure du possible de combler les vides au moyen de docs succinctes et peu détaillées. Ceci explique en grande partie cela... En ce qui concerne les erreurs qui se glissent dans les tests de jeux, il est évident que nos connaissances ont des limites. Ainsi, dans le cas de J.D., seul l'univers Nec - dont il est spécialiste - existe. Le reste relève pour lui de la science-fiction... Et puis bon, comme dirait ma grand-maman : y a que ceux qui font rien qui se trompent pas !

CONSOLES, KESAKO ?

Salut Rosie,

Je te prie de ne pas me traiter d'attardé mental si je te dis que je ne comprends rien à ta revue en ce qui concerne les consoles. Je m'explique : d'abord vient la Nec, machine superbe dépassant tout ce que l'on avait vu sur les consoles familiales. Puis vient la Megadrive qui devient l'égale de l'arcade avec les jeux Ghouls n' Ghost, Golden Axe *etc. Nec contre-attaque avec son CD-ROM qui emballe toute la presse micro - prétendument un système capable de surpasser les capacités de l'arcade... Echec total (voir* Golden Axe *ou* Altered Beast*), les jeux n'utilisant pas le tiers du quart du millième du CD. Vient le tour de la Super Grafx... Paradoxalement, cette dernière n'intéresse personne et pourtant, de mon propre avis, les jeux que l'on peut y voir valent bien ceux de café. Enfin, sort la NEO-GEO qui a les mêmes caractéristiques que l'arcade !!! On nous prend vraiment pour des cons ! C'est l'escalade... Arrêtez de vous extasier sur des produits comme la NEO-GEO qui sont trois fois trop chers. Après le coup de gueule, peux-tu me dire si j'ai fait un bon choix en achetant une Super Grafx et s'il y aura des accessoires spécifiques (CD-ROM plus puissant) ou des jeux uniquement conçus pour le Power Console (référence aux quatre boutons de tir) ?*

(Marc Boldi)

Mon cher Marc, ta lettre se révèle extrêmement intéressante, mais pas vraiment justifiée. En effet, comme tout magazine qui se respecte, nous nous devons d'informer nos lecteurs de toutes les nouveautés qui débarquent sur le marché. Nous ne sommes pas responsables de la vague de consoles qui a déferlé depuis quelques temps - et lors des tests nous avons toujours essayé de fonder notre jugement sur l'excellence du rapport qualité/prix. L'article consacré à la NEO-GEO, en particulier, faisait nette mention du prix de la bécane, en précisant qu'il était trop élevé pour la plupart des bourses. Cependant, l'objectivité nous poussait à admettre que ce prix, en raison des capacités de la console - identiques à celles d'une machine d'arcade , n'était pas prohibitif. Notre rôle n'est pas d'inciter à la dépense mais uniquement de distiller de l'information. En fonction de cela, il appartient au lecteur de faire la part des choses.

En réponse à tes questions, je trouve que ton choix est excellent ; pour ce qui regarde les accessoires spécifiques, il se révèle assez difficile d'apporter des précisions très longtemps à l'avance - faute d'informations ; pour finir, il y aura très certainement des jeux dédiés uniquement au Power Console : nous en parlerons dès qu'ils se présenteront.

H.S. MEGADRIVE

Bonjour à toute l'équipe ! Je t'écris pour savoir si Micro News compte réaliser un hors-série 100% Megadrive, comme ce fut le cas l'an dernier pour la Master System, car la logithèque sur cette machine me semble assez riche pour le permettre. En cas de réponse négative, Rosie, cours très vite t'assurer sur la vie !

(Michel Protoy, Epinal)

Pas très cool comme façon de demander un renseignement ! Mais enfin, puisque je suis là pour ça, il faut bien que j'assume... Tout ce que je peux dire à l'heure actuelle, c'est que le projet a été proposé - il se pourrait donc que le H.S. dont tu parles voie le jour à la fin de l'année 90 ou début 91. Mais encore faut-il que Sega soit partant et cela n'appartient pas encore vraiment au domaine des certitudes. Bref, ce n'est ni négatif, ni positif... Disons simplement que ça suit son cours, en négociation...

ROSIE, DIS-MOI TOUT

Salut Rosie,

Je voulais te féliciter pour l'ensemble du journal et plus particulièrement pour la nouvelle formule des P.A. qui nous permet de trouver du matériel et des logiciels à des prix modiques, mais j'avais aussi quelques petites questions. Tout d'abord à quand une photo de Rosie dans Sex Machines ? Et puis à propos des mégadémos qui fleurissent sur les Amiga et Atari ST, pourquoi leurs auteurs ne s'attachent-ils pas à produire des jeux de la même qualité ? En voyant les effets 3D et les graphismes, en écoutant avec plaisir les musiques, ou en analysant l'utilisation spectaculaire des techniques de programmation de ces groupes d'artistes d'un nouveau type, je regrette bien souvent de ne pas posséder de jeux aussi performants. Et pourquoi ne commercialisez-vous pas de meégadémos pour les Atari ST ? Toujours à son propos, est-il possible d'avoir une haute résolution sur un moniteur couleur comme dans certains programmmes du domaine public?(Ce qui me ferait faire l'économie d'un moniteur spécial.) En ce qui concerne l'Amiga, quand le Soundtracker sera-t-il commercialisé officiellement ?

(Stephane Marcos, Paris)

Merci pour tout, mon cher Stéphane, mais au vu du nombre de vos petites annonces, nous comprenons bien que nous avons trouvé une formule qui vous ravit... Pour la photo, on verra plus tard - si vous êtes tous bien tous gentils jusqu'à Noël !

Les mégadémos constituent le phénomène nouveau de ces deux dernières années : vous êtes beaucoup à les collectionner et à en mettre plein la vue de vos copains et copines - mettre en œuvre un jeu, c'est tout autre chose ! Lui donner un intérêt, gérer une foultitude de paramètres comme les niveaux de difficulté, l'intelligence des monstres, les graphismes, les sons - voilà qui n'est pas à la portée du premier venu... Mais ne t'inquiète pas, beaucoup d'artistes-programmeurs ont été contactés (comme en Allemagne et en France) et commencent à développer pour des maisons d'éditions de jeux.

Des démos nous arrivent également au journal et certaines sont souvent spectaculaires - cependant l'Atari, à vrai dire, est quelque peu négligé. Donc nous attendons encore un peu - à vous de jouer !

En matière de haute résolution, *Colos* devrait faire l'affaire : il ne coûte que 100 F et de plus est entièrement paramétrable.

Et si le *Soundtracker* de l'Amiga te manque à ce point, il vaut mieux chercher dans les collections du domaine public (pour l'Atari aussi - depuis peu !) pour trouver les dernières versions ad hoc (Noisetracker etc.) ou bien attendre la sortie du logiciel distribué par C.I.S. à Talence, et compatible de plus avec *Sound FX* et *Soundtracker* (tout en se révélant beaucoup plus convivial).

MICRO NEWS

NITRO

AVENIR RADIEUX

Le Major doit faire face à la prise de conscience informatique des Thomsonistes.
En v'là des nouveautés, en v'là... et vive la Sociale !

Et bien non, nous ne commencerons pas, contre toute attente, par un jeu, mais par **Speedy Wonder**, le grand frère de la super-héroïne aux seins "ça comme", la Wonder Woman... Scrash ! Plaf ! Bing ! La canicule ayant dérangé le cerveau du Major, nous - les forces thomsonistes rebelles combattantes -, prenons le pouvoir et instaurons un état de siège sur lequel nous resterons assis jusqu'à ce qu'on nous vire.

UN BASIC COMPLET

Premier point : *Speedy Wonder* n'est pas un jeu ni une marque de soutien-gorge, objet petit-bourgeois avilissant pour la femme, c'est le seul et indispensable compilateur Basic pour notre machine vénérée. Les purs et durs de la programmation vont enfin accéder à la vitesse du langage machine...

Le compilateur, comme son nom l'indique, compile - c'est-à-dire qu'il traduit en une seule fois tout le programme Basic (ou programme source) créé à l'aide de l'éditeur en une suite d'appels à des sous-programmes en langage machine. Le gain de temps s'obtient en supprimant l'analyse syntaxique et l'analyse des erreurs. Une fois compilé, le langage Basic se retrouve entièrement en codes machine. Ce logiciel, compatible avec le Basic 1.0 de Microsoft, fonctionne sur MO5, TO7, TO7/70, TO8 et TO9 et bénéficie d'une rapidité stupéfiante. Son utilisation sera désormais obligatoire sur tous les lieux de travail - sous peine de déportation vers l'Albanie ou Cuba...

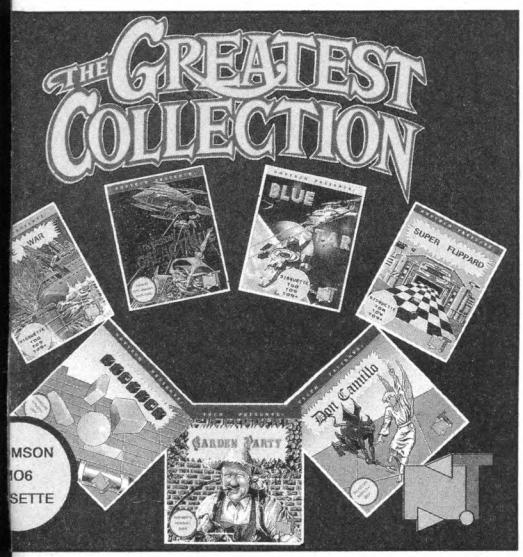
COMITE DES FETES

Afin de procurer aux masses populaires un juste délassement après des jours de dur labeur, le comité proclame indispensable l'achat d'un Thomson et l'utilisation des deux jeux suivants : **Lost Satellit** et **The Greatest Collection.** Cette décision prend effet immédiatement et d'ex-agents de la Securitate seront chargés de contrôler la stricte application de cette règle.

Mais rassurez-vous, ces deux logiciels ont

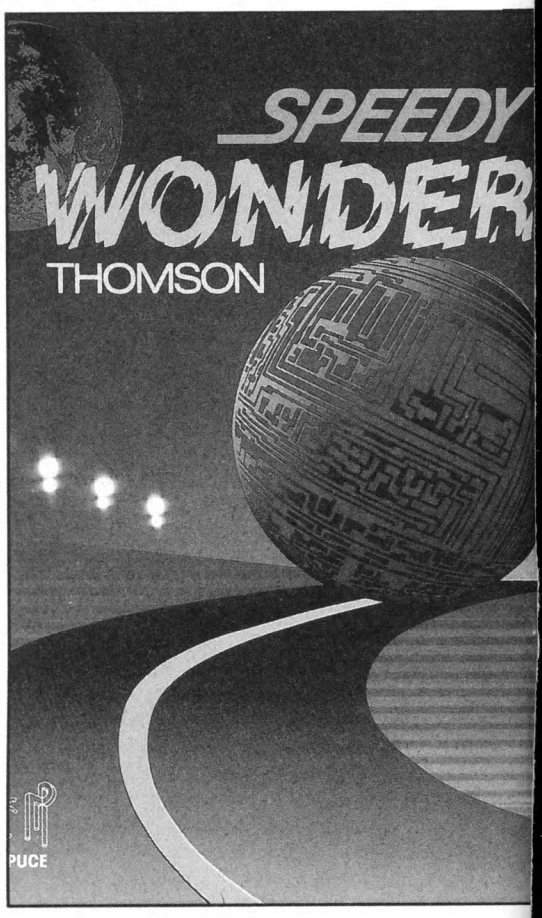
été retenus surtout pour leurs qualités morales et ludiques. Le premier vous entraînera dans le grand ciel bleu étoilé : vous voilà aux commandes d'une navette spatiale dernier modèle et votre mission consiste à récupérer un satellite égaré. Une fois le joujou localisé, vous essayerez de le récupérer à bord d'un scooter de l'espace. Malgré un temps de réponse assez lent, cette simulation se révèle de bonne facture et permet vraiment d'oublier ses soucis quotidiens. Atmosphère, atmosphère...

The Greatest Collection est une compilation vraiment sympa qui fera faire des économies à de nombreux foyers : ils pourront ainsi souscrire à notre emprunt d'état indexé sur les ventes de Thomson dans le monde. Et cette compil est de qualité puisqu'elle regroupe : *Blue War, Super Flippard, Blue Star, Don Camillo, Invasion Galactique, Garden Party et Breaker.* Pas moins de sept logiciels d'action (de la simulation de sous-marin au flipper délirant - en passant par un super casse-brique) qui vous procureront des heures et des heures de plaisir ludique. De quoi lutter efficacement contre la démographie galopante ! A la limite ça devient monstrueux un Thomson - la Cinq, la Chine et l'Inde ne se plaindront plus de leur natalité exponentielle. Merci les rebelles !



Une dernière ordonnance pour les artistes : le logiciel **Graffiti** (pour TO8 et TO8D) sera en vente dans toutes les boutiques très prochainement. Tous les modes graphiques seront accessibles : bitmap 2, 4 ou 16 couleurs et bien entendu le mode standard TO7 et le mode caractère pour définir vos GR$... Egalement disponibles, les fonctions classiques d'un bon logiciel de dessin - à savoir : loupe, déplacement de zone, remplissage, modification de couleur, traits, points, aérographe etc.

Nous vous communiquerons des nouvelles du front le mois prochain, espérons que le Major saura reprendre en main cette situation dramatique.



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLE A MICRO NEWS

1 an de lecture enfiévrée, 11 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro "spécial été") pour seulement 199 F ! (Vous économisez 3 numéros)

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM 1 an = + 95 F

RESULTATS DU SONDAGE

Vous avez été très nombreux à répondre à notre petit sondage paru dans le numéro 35. Voici les principaux éléments qui ressortent de l'analyse des 800 premières réponses - suivis des noms des 50 heureux gagnants tirés au sort qui gagnent, selon leur choix, soit un jeu offert par Microïds (pour ST, Amiga, CPC, PC), soit une montre-chronomètre musicale avec 7 mélodies.

ILS ONT GAGNE !

Guillaume Queguiner • Frédéric Bureau • Georges Dumas • David Cano • Michaël Dantin • Frédéric Masse • Jean-Claude Lesellier • Lionel Gardel • Reza Alkbaraly • Agnès Roncin • Luc Blanvillain • Yannick Graire • Laurent Augay • Julien Carlier • Angel Torrens • Emmanuel Cach • Cédric Chabot • Olivier Gentilin • Nicolas Le Corvic • Alain Manoul • Jérôme Rosnoblet • Patrick Legon • Laurent Bouchouga • Jean-Christophe Parisot • Frédéric Bapst • Jérôme Barnèche • Xavier Schœttel • Mickaël Carère • Guillaume Dessertine • Jérôme Charliac • Mathieu Imbert - Ludovic Piraud • Christophe Bonnet • Olivier Beaupuis • Emeric Mariau • Yorick Kleipool • Fabrice Avaltroni • Christian Rizzoli • Jean-Philippe Rieutort • Romain Jarry • Mathieu Boulard • Kim Photer • Sébastien Salerno • Virgile Thiry • Loïc Le Gall • Sébastien Nicolas • Thierry Huet • Maxime Ardoin • Tracy Latour • Thomas Bauchet !

Quel âge avez-vous ?

88,5% des lecteurs ont entre 12 et 25 ans ; 2% ont moins de 12 ans ; 9,5% ont plus de 25 ans.

Pas de changement notable par rapport au précédent sondage. Vive la jeunesse !

Quel ordinateur ou console possédez-vous ?

1) Atari ST : 31%
2) Amiga : 23,5%
3) Sega (consoles 8 et16 bits) : 19%
4) Amstrad CPC : 9,5%
5) PC : 9,1%
6) Nintendo/MSX/C64 : 6% pour chaque
7) Thomson : 5,4%
8) Nec : 3,4%
9) Game Boy : 0,7%
10) Lynx : 0,3%

L'Atari ST continue sa progression puisqu'il n'atteignait que 25% l'an passé (peut-être pour la dernière année, face à l'offensive des consoles ?). Encore plus spectaculaire, la progression de l'Amiga qui n'était qu'à 16% et a donc gagné 7,5 points ! Progression de 4 points pour la console Sega (due en partie à l'apport de la Megadrive) - elle reste le chouchou des lecteurs de Micro News qui la possèdent très souvent en "double", à côté d'un ordinateur. Les compatibles PC ont progressé, Nintendo n'a pas bougé, l'Amstrad CPC n'a baissé que d'un demi-point alors que les Thomson, MSX et C64 s'écroulent - il faut dire qu'ils commencent à dater et qu'il est de plus en plus difficile de trouver des nouveautés pour ces machines...

Combien d'argent dépensez-vous chaque mois pour votre ordinateur ?

- Moins de 250 F : 64% des lecteurs
- De 250 F à 500 F : 29%
- Plus de 500 F : 7%

Les réponses à cette question vont dans le sens de nos articles sur la cherté des jeux : plus de la moitié de nos lecteurs peuvent tout juste se payer un jeu par mois ! Une seule solution : les petites annonces gratuites de Micro News pour échanger et faire tourner les jeux, mais surtout pas le piratage qui peut vous mener derrière les barreaux...

Le prix de Micro News

- Super : 57%
- Moyen : 39%
- Nul : 4%

Quatre pour cent des lecteurs qui trouvent le prix nul (il s'agit du prix bimensuel, c'est-à-dire 15 F par numéro) : ô Seigneur, pardonnez-leur car ils ne savent pas... C'est là un long débat, celui de la presse française en général qui se porte moins bien car les annonceurs publicitaires se tournent de plus en plus vers la télévision, alors que les coûts de fabrication augmentent régulièrement (le papier - importé la plupart du temps - a beaucoup augmenté ces dernières années et un scanner de photogravure coûte environ un million ; une imprimerie à rotatives coûte entre 20 et 30 millions de francs !).

De plus, dans la presse micro, certains journaux - qui ont derrière eux des capitaux importants - pratiquent actuellement le "dumping", acceptant volontairement de perdre de l'argent pendant une, deux, voire trois années consécutives, dans l'espoir de se placer sur un marché qui sera peut-être plus lucratif dans le futur. On voit ainsi des pages de pub bradées à des prix proches du prix de revient, alors que la publicité est censée couvrir une part importante des frais d'un journal (rappelons que pour un prix de vente de 15 F, le journal ne touche qu'environ 7,50 F - le reste étant la marge de l'organisme de distribution et du marchand de journaux).

Micro News n'a derrière lui ni mécène occulte ni groupe de presse. Personne ne s'y prend de salaire mirobolant - mais en revanche le travail y est toujours intense. Merci aux 57% de lecteurs lucides qui trouvent le prix "super".

Mensuel ou bimensuel ?

72,7% des lecteurs préfèrent la formule bimensuelle, 24,2% la formule mensuelle, 3,1% sont sans avis.

Ces pourcentages se confirment par les résultats des ventes des derniers numéros bimensuels, notamment le dernier (avant le numéro d'été) qui s'est très bien vendu. Pourtant, nous sommes repassés mensuel car avec l'arrivée d'un nouveau titre (voir l'édito), le rythme bimensuel de Micro News dépasserait alors les capacités de travail de notre équipe.

Y a-t-il trop de sexe dans Micro News ?

Avant de donner la réponse des lecteurs à une question dont la portée métaphysique n'échappera à personne, nous devons vous faire part d'un communiqué de la Chambre syndicale des salons de coiffure qui demande à tous les éditeurs de micro qui consultent cette rubrique de se faire attacher les mains avant de continuer leur lecture - cela afin qu'ils ne s'arrachent pas les cheveux en lisant ce qui suit ; ce qui porterait, vous en conviendrez, un préjudice aussi irréparable qu'injustifié à un corps de métier dont le professionnalisme et l'intégrité ne sauraient être mis en doute. Vive les coiffeurs français !

Revenons à nos coch... euh moutons : 75% des lecteurs plébiscitent outrageusement la rubrique "Sex Machines" et estiment, je cite, "qu'il n'y a pas assez de sexe dans Micro News" !

La plupart des éditeurs jugent, quant à eux, qu'il y en a beaucoup trop, certains éditeurs anglais regrettant même, lorsqu'ils feuillettent Micro News en soupirant, les temps bénis où les gens comme Eric Satyre finissaient sur un bûcher de bois sec et crépitant : "A quoi ça a servi de se faire la main sur Jeanne d'Arc si on ne continue pas ensuite ? Pourvu que le reine-mère ne voie jamais ça !"

Rassurez-vous, messieurs les Anglais, vous ne banderez plus les premiers puisqu'un nouveau journal "made in Micro News" arrive bientôt (voir dito l'édito) où Eric Satyre, le professeur Choron et tous les pornographes micronewsiens pourront se défouler pour la plus grande joie de nos lecteurs qui ne vivent pas, eux (loin s'en faut), à l'ère victorienne...

Les tests de jeux vous semblent-ils : trop sévères, totalement impartiaux, honteusement complaisants ?

Une très forte majorité de lecteurs trouvent les tests "totalement impartiaux", quelques lecteurs se plaignant d'une trop grande sévérité, un infime pourcentage de rigolos estimant les tests "honteusement complaisants" !

Je dis "rigolos" car s'il y a une chose à laquelle nous tenons c'est bien celle-là ! Nous prétendons être en effet totalement impartiaux dans nos tests de jeux. Il n'y a jamais eu de corrélation entre les pages de publicité qui passent dans le journal et les notes affectées lors des tests. C'est d'ailleurs très facile à vérifier si vous êtes un lecteur assidu, à l'aide de votre collection d'anciens numéros : des jeux passés en pub se trouvent parfois mal notés, alors que des jeux émanant d'éditeurs qui ne passent jamais de pub sont des Tops.

Le système de notation, quant à lui, ne plaît pas à tout le monde : certains préférant des notes comme à l'école, accompagnées d'un système de notation des graphismes, de la musique, de l'intérêt ludique etc. Ça se discute... mais au moins notre système est clair, facilement repérable et surtout il nous force à prendre position sans la moindre équivoque possible. Pour nous un jeu est bon ou il ne l'est pas - un point c'est tout - alors que le système multinotes permet d'arrondir les angles. Il est évident que l'on trouve presque toujours un domaine qui ne soit pas totalement raté : scénario, animation, son etc., ce qui permet de remonter la note globale... et de rester en bons termes avec les éditeurs.

Il n'y a pas de dissimulation dans Micro News, un jeu raté se voyant aussitôt labellé de l'infâmante poubelle, symbole on ne peut plus suggestif. Si après ça vous achetez le jeu, c'est que vous êtes maso... Et croyez bien que cette attitude nous coûte parfois des pages de pub, supprimées à la suite d'articles non élogieux - pourtant justifiés la plupart du temps. Heureusement la majorité des éditeurs sont assez intelligents pour accepter les critiques fondées et reconnaître qu'un jeu ne vaut pas tripette. Nous ne "descendons" jamais un logiciel pour le plaisir (cela relèverait du traitement psychiatrique), et nous sommes au contraire très heureux lorsqu'un éditeur nous montre un jeu réussi.

Nous pouvons également nous tromper, cela est déjà arrivé - bien que ce soit rare... Exemple : la cartouche Konami *Metal Gear* pour la console Nintendo fut testée dans le numéro 31 par un journaliste stagiaire qui lui décerna deux manettes (bon). Autant pour nous (qui sommes pourtant des "Konamiens" convaincus), ce jeu méritait d'être un Top ; notre stagiaire est passé à côté par manque d'expérience des jeux sur consoles qui, souvent, ne révèlent leurs richesses qu'au bout de plusieurs heures de dure pratique. C'est à ma connaissance la seule grosse erreur de l'année écoulée.

Merci donc à la quasi-majorité des lecteurs qui se rendent compte que Micro News est fait dans un souci constant d'objectivité - ce qui constitue d'ailleurs un des premiers devoirs du journalisme.

Et un grand merci à tous ceux qui ont pris la peine de répondre au sondage et de nous le renvoyer, c'est pour nous une précieuse indication sur vos goûts et vos désirs. Cela nous permet de faire évoluer le journal dans la direction souhaitée par le plus grand nombre. En attendant un prochain sondage, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos suggestions ! **Jean-Michel Berté**

AMSTRAD : THE NEW GENERATION

Des rumeurs circulaient depuis longtemps sur l'apparition d'une console Amstrad inspirée de l'architecture du CPC. Ce n'est plus un mythe, la console existe, les CPC+ aussi, nous les avons vus...

La tant attendue GX 4000.

Depuis 1985, année de lancement du CPC 6128, Amstrad ne jouait plus trop dans la cour des gosses. Le seul marché qui semblait intéresser Alan Michael Sugar, P.D.G. d'Amstrad, était celui des PC - excellente opération, puisque dès la fin 86, Amstrad se retrouvait leader du marché des compatibles en Europe...

Adieu donc au ludique : Amstrad se veut pro et entend le rester ! Mais c'était compter sans un petit village d'irréductibles Gaulois. A leur avis, les 55 % du marché micro-informatique existant en Gaule et représentés par Amstrad se devaient d'être renouvelés, rajeunis - ou alors le ciel leur tomberait sur la tête. Après d'âpres discussions avec les Rosbifs, la décision fut prise de recarrosser les ancêtres. "Pas suffisant, crièrent les Celtes cabochards, nous voulons une nouvelle machine, plus proche des 16 bits ! - Qu'à cela ne tienne, dirent les Saxons, réunissons nos meilleurs programmeurs et demandons-leur conseil !"

Une dizaine de sociétés (dont une bonne part de françaises) se sont ainsi concertées afin de connaître leur besoins réels. Le résultat : trois machines très proches de leurs aînées dans la conception, mais comportant diverses améliorations graphiques et sonores, qui leur permettent, tout en restant des huit bits, d'offrir des caractéristiques très correctes.

LES PRESENTATIONS

On peut dire que lorsqu'il s'agit de changer de look, on n'y va pas de main morte chez Amstrad. A tel point qu'en comparaison des nouveaux modèles de CPC (les CPC+), les Atari et autres Amiga font figures de vieillards décharnés. Le noir anthracite cher à Amstrad il y a quelques années cède aujourd'hui la

place à un crème du plus bel effet... Quant aux formes taillées à coups de serpe, elles subissent un sérieux coup de ponçage en prenant des arrondis dignes d'un corps de déesse. Bref, la tendance n'est plus à la tristesse ni à l'austérité !

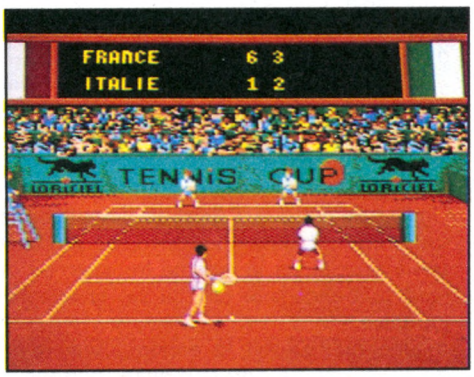
Le renouveau d'Amstrad ne tient pas uniquement à l'esthétique, comme nous l'avons vu plus haut : plusieurs modifications d'ordre technique ont été apportées aux machines d'origine. Ainsi, il est désormais possible d'afficher 32 couleurs simultanées à l'écran (contre 16 en mode 0 sur les CPC classiques) sur une palette de 4096. Le nombre de sprites, quant à lui, monte à 16 (la taille de chacun pouvant atteindre un carré de 16 x 16 pixels). Il est à noter que ces sprites peuvent être agrandis dans une proportion allant de 2 à 4. La taille, ainsi que la palette des symboles graphiques programmables (sprites) sont indépendants du mode et de la palette de l'écran principal - ce qui se traduit par une augmentation du nombre maximum de couleurs (32 au lieu de 16).

Autre amélioration importante, celle qui consiste à faire défiler l'écran point par point, à l'horizontale ou à la verticale, et non plus selon un espace équivalent à la taille d'un caractère, comme c'était le cas sur les CPC... Ce qui offre une bien plus grande souplesse de défilement. Une interruption de ligne de balayage - programmable - destinée à être utilisée pour modifier les informations de palette, de mode ou de symbole graphique se révèle également disponible. Elle offre entre autres avantages celui de créer une illusion de nombre de couleurs ou de sprites plus important, voire d'un écran en mode fractionné.

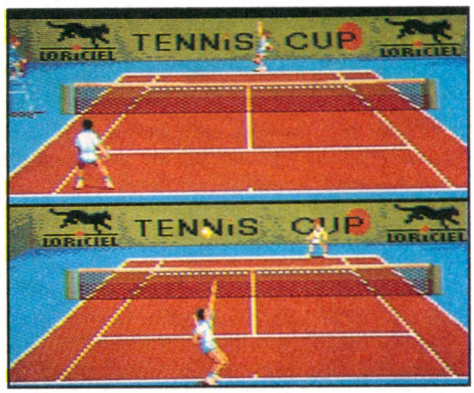
Le son, mono et d'une qualité plutôt médiocre sur les CPC d'antan a été notablement amélioré sur les CPC+. Le générateur sonore DMA permet aujourd'hui d'exploiter 3 voies au moyen de trois programmes spéciaux implantés en ROM, sans que cela nécessite une quelconque intervention de l'unité centrale, qui est de ce fait moins surchargée de données à traiter et peut donc se consacrer à des tâches comme l'animation. On est très proche du multitâches si cher à l'Amiga. La sortie sonore est stéréo et le résultat se révèle plutôt concluant par rapport aux anciens CPC.

La grande innovation, la petite bête qui fait réellement la différence : une nouvelle puce 18 000 portes comportant 2 Ko de mémoire interne et particulièrement dédiée aux graphismes ! La sortie vidéo se différencie par l'utilisation d'un écran matériel fractionné dont chaque section correspond à différents blocs de RAM vidéo.

Le CPC 464+. Un look nouvelle vague.



Tennis Cup 2 de Loriciel. Très proche de la version ST, quelques améliorations en plus.



N'oublions pas le port cartouche, situé sur le côté de l'appareil et destiné à recevoir des jeux spécifiques exploitant au maximum les performances des nouvelles machines. Tout comme leurs ancêtres, le CPC 464+ et le CPC 6128 + comportent respectivement un lecteur de K7 et un lecteur de disquettes permettant de profiter de la fabuleuse logithèque (du point de vue quantitatif : 8 000 titres environ - si ce n'est qualitatif) déjà présente sur le marché.

Nous avons vu dans son ensemble le lot des modifications subies par les CPC pour devenir des Plus. Cependant, la politique d'Amstrad étant toujours axée sur la vente d'un ensemble complet, il nous faut aussi parler des moniteurs.

Tout comme les unités centrales, les moniteurs ont été modifiés, non pas uniquement au niveau de la carrosserie, mais également d'un point de vue technique. La couleur d'affichage des monochromes n'est plus le vert auquel nous étions habitués, mais un noir et blanc particulièrement agréable à l'œil. La taille de l'écran varie entre 12 pouces pour le monochrome et 14 pouces pour le couleur (un peu plus grand que précédemment). Dans les deux cas, ils bénéficient de deux haut-parleurs (stéréo oblige).

CONSOLE EMOI

Si quelques petites indiscrétions disséminées de-ci de-là dans la presse étrangère nous avaient permis de réunir des informations concernant les CPC+ et de nous en faire l'écho, le plus grand secret avait été préservé à propos de la console, qui ne devait apparaître à nos yeux ébahis que le jour de la présentation officielle. La GX 4000 jouit d'un look plus que futuriste, rabaissant ses concurrentes 8 bits au niveau des dinosaures de la micro. Belle et efficace, elle se trouve en effet dotée des mêmes fonctionnalités que les CPC+, et possède toutes ses chances dans la course aux parts du marché consoles en Europe.

LES MOINS DES PLUS

Nous venons de voir l'ensemble des points positifs de la nouvelle mouture Amstrad. Malheureusement, même si leur nombre ne dépasse pas le raisonnable, quelques ombres au tableau sont à déplorer.

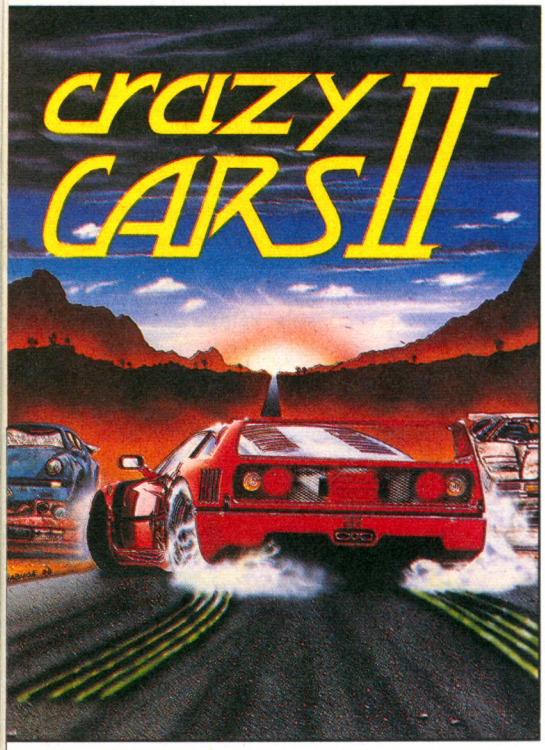
Tout d'abord, le joypad livré avec les machines... Comparé aux Sega et aux Nintendo, il fait vraiment figure de parent pauvre. La manette directionnelle est difficile à manier en raison d'une dureté excessive et ses bords anguleux finissent par rendre le jeu douloureux pour les doigts.

L'autre constatation risque d'obérer un tant soit peu l'avenir de la machine auprès des utilisateurs qui possèdent déjà un CPC et désirent rester fidèles à la marque. Il s'agit de la compatibilité CPC/CPC+ qui ne semble pas parfaite, contrairement à ce qui était annoncé. En effet, parmi les jeux sur disquettes que nous avons essayés (vingt au total) cinq ne fonctionnaient pas sur le CPC+, ce qui représente une compatibilité de 75% seulement...

Pas brillant ! Bien sûr, ces tests ne portaient pas sur un échantillon suffisamment vaste pour être tout à fait représentatifs - Amstrad France affirme d'autre part avoir procédé à des tests portant sur 150 softs et n'avoir eu que deux malfaçons, ce qui ramènerait le pourcentage de compatibilité à près de 99%.

Néanmoins, le problème existe et il méritait d'être porté à votre attention, d'autant que sur les 8 000 jeux disponibles sur Amstrad, 25%, ça donne 2 000... Selon Laurant Weill (Loriciel), que nous avons consulté à ce sujet, ces petits ennuis de parcours proviendraient de la façon dont les softs ont été programmés pour exploiter au maximum les possibilités du CPC (en faisant appel à des routines particulières - qui entraîneraient un plantage sur le CPC+).

Laurant nous donne l'assurance de la sortie d'une nouvelle version (tout au moins en ce qui concerne ses produits) qui portera un sticker jaune, sur lequel sera mentionné "compatible CPC & CPC+". Il affirme que depuis le mois



d'août, tous les softs à disposition sont entièrement compatibles avec les deux systèmes.

Voici tout de même les titres des cinq jeux plantés chez nous, histoire que vous ne dépensiez pas votre fric pour rien (tout au moins le temps que la rectification se fasse) : *Karateka* de Broderbund, *Sherman M4* de Loriciel, *Myth* de System 3, *Fighter Bomber* d'Activision et *Italia 90* de Virgin Games - de bons jeux au demeurant...

L'AVIS DES SOCIETES FRANÇAISES

Parmi les sociétés partenaires d'Amstrad dans la réalisation des cartouches, figurent en bonne place quelques-unes des plus importantes sociétés françaises : Infogrames, Loriciel, Titus, Ubi Soft, Coktel Vision... Certaines d'entre elles se penchaient depuis longtemps sur le marché des consoles - sans grand succès il faut bien l'avouer -, les Japonais n'étant pas très ouverts aux projets européens. Néanmoins voici peu de temps, quelques opportunités se sont présentées, que nos éditeurs ont saisies au vol. Ils sont ainsi presque tous sous contrat avec Sega ou Nintendo pour la réalisation de jeux 8 ou 16 bits. Dans ce cas, pourquoi investir dans l'hypothétique réussite d'Amstrad ?

Afin d'en savoir plus, nous avons interrogé quelques-uns des dirigeants des sociétés concernées.

Pour Laurant Weill, P.-D.G. de Loriciel, voici les trois points principaux qui motivent une telle adhésion : d'une part l'image de marque d'Amstrad en France, la meilleure en regard de tous ses concurrents ; et d'autre part la remarquable implantation commerciale - plus le fait que la GX 4000 et les CPC+ sont des machines européennes et donc plus adaptées à notre culture en matière de logiciels. La réussite de la console dépendra en grande partie - toujours selon Laurant - de la qualité des jeux que le joueur aura à sa disposition. C'est pour cette raison que Loriciel a décidé de ne pas sortir à l'emporte-pièce une foule de jeux moyens pour le seul plaisir de briller au plus tôt sur le marché, mais plutôt de peaufiner au maximum ses trois produits, afin d'exploiter à fond le potentiel des machines. On a procédé à une sélection rigoureuse pour déterminer quel jeu serait le plus avantagé par une adaptation CPC+. Par exemple, parmi les jeux proposés figurait le *West Phaser* - qui n'aurait rien gagné à l'adaptation. Après quelques délibérations, il fut décidé d'abandonner le projet au profit d'un jeu spécifique nommé *Copter 271*.

Chez **Benoît de Maulmin**, "monsieur Consoles" chez Infogrames, les mêmes réactions se retrouvent. Primo, le croco fait vendre. Secundo, même si la GX 4000 n'est pas la mieux placée du marché au niveau du prix, l'image de marque d'Amstrad devrait faire le reste. Tertio, la firme a prouvé son sérieux et son efficacité sur le marché français, ce qui n'est pas encore le cas de ses concurrents japonais.

Quoi qu'il en soit, la tendance semble être à l'optimisme de part et d'autre, puisque les estimations les plus basses misent sur une fourchette de 150 000 à 200 000 machines (GX 4000 et CPC+) vendues d'ici fin 1990.

LES PRIX

Plutôt que de vous rebattre les oreilles de commentaires lassants sur les prix pratiqués par Amstrad, nous nous contenterons de vous les présenter sous forme de tableau. Une constatation s'impose cependant : malgré toutes les améliorations apportées à la nouvelle gamme, les prix restent inchangés et particulièrement attractifs. Seul le prix des cartouches semble prohibitif (entre 269 F et 299 F). La conception de ces produits revient à vrai dire beaucoup plus cher que les simples disquettes et le prix pratiqué lors du lancement peut être amené à baisser considérablement en fonction du succès remporté par les machines, conformément à la politique qu'Amstrad a su imposer jusqu'à aujourd'hui.

Encore une petite chose avant que vos yeux ne se posent sur le tableau : sachez que les prix français sont les plus bas d'Europe et pour

Machine	Prix TTC
GX 4000	990 F
CPC 464 Plus Mono.	1 990 F
CPC 464 Plus Coul.	2 990 F
CPC 6128 Plus Mono.	2 990 F
CPC 6128 Plus Coul.	3 990 F

deux raisons. Premièrement, la France a dans une certaine mesure bâti le succès des CPC (environ 800 000 machines). Deuxièmement, la France se trouve aussi à l'origine du grand renouveau de la gamme CPC. Outre la différence de prix entre la France et l'étranger, ce sont ces arguments qui ont motivé la présence d'Amstrad et de l'ensemble de la presse européenne sur notre territoire, à l'occasion de la présentation officielle des CPC+ et de la GX 4000.

LES CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tout comme pour les prix, voici un tableau récapitulatif des caractéristiques techniques des trois appareils - comparées à celles du CPC 6128 (voir en haut de la page suivante).

LES PREMIERS JEUX

Paradoxe de la micro-informatique : à peine les machines mises en circulation, il existe déjà deux générations de logiciels qui leur sont destinés. D'une part, les jeux adaptés des anciennes versions CPC et légèrement améliorés, qui sortiront en même temps que les machines et d'autre part, les jeux spécifiquement conçus pour les cartouches ou en provenance directe des 16 bits - qui profitent pleinement des capacités de la gamme Plus. Si cette classification se révèle pratique, elle ne correspond pourtant pas entièrement à la réalité. En effet, certains jeux dont la sortie est imminente ont fait l'objet de grosses améliorations, sans figurer pour autant au top-niveau des possibilités des appareils. Et il est d'autant plus difficile d'émettre un jugement sur leurs éventuelles modifications que nous n'avons pas pu tous les tester, loin de là... Patience, nous y reviendrons ultérieurement !

Les quelques présentations qui suivent ne représentent donc pas la totalité des jeux devant paraître entre septembre et décembre. Pour mieux vous informer, nous aurons de nouveau recours à un tableau - aussi exhaustif que possible - indiquant le titre, l'éditeur et la date approximative de sortie des autres logiciels.

	GX 4000	464 Plus	6128 Plus	6128
Processeur	Z80A	Z80A	Z80A	Z80A
Mémoire	64 Ko	64 Ko	128 Ko	128 Ko
Configuration	Cart. ROM	K7 + cart.	Disc 3" + cart.	Disc 3"
Couleurs maxi.	32 sur 4096	32 sur 4096	32 sur 4096	16 sur 27
Défilement logiciel	Oui	Oui	Oui	Non
Ecran fractionné	Oui	Oui	Oui	Non
Sprites	16	16	16	-
Son	Stéréo ASG	Stéréo ASG	Stéréo ASG	Mono
Ports joysticks - numérique - analogique	 x2 x1	 x2 x1	 x2 x1	 x1 -
Sortie vidéo	Modulateur mixte intégré RGB Syne	RGB Syne mixte	RGB Syne mixte	RGB
Moniteurs	Mono. n & b 12" Couleur 14"	Mono. n & b 12" Couleur 14"	Mono. n & b 12" Couleur 14"	Mono vert 10" Couleur 12"

Burnin' Rubber

Livré en standard avec chaque machine, **Burnin' Rubber** n'est pourtant pas ce qu'il faut s'attendre à voir de mieux. En effet, le choix du jeu ne semble pas réellement approprié à la démonstration des possibilités des bécanes. Entre *Out Run* et *WEC Le Mans*, ce soft se présente comme une belle course de voitures lancées à fond la caisse sur des pistes diaboliques. En soi, le jeu est plus que satisfaisant : l'effet de vitesse joue au maximum, les décors sont de bonne facture, l'animation en cas d'accident joue à plein et enfin, le son, sans être révolutionnaire, touche une bonne bille. Un jeu intéressant qui ne fera pas de mal à une logithèque.

Tennis Cup 2

Comme nous l'avons vu plus haut, Loriciel veut frapper un grand coup et s'en donne les moyens. Après 5 mois de travail, leur must se trouve aujourd'hui fin prêt - il s'agit de **Tennis Cup 2**, adaptation de *Tennis Cup* pour la nouvelle console Amstrad. Le résultat sert le plomb, les graphismes ressemblent trait pour trait à ceux de la version Atari ST et l'action se révèle tout aussi rapide. L'écran, toujours divisé horizontalement en deux parties pour le mode deux joueurs, fournit maintenant la possibilité de jouer sur la totalité de l'écran lors des matchs contre l'ordinateur. La sortie de cette simulation, prévue pour fin septembre, devrait faire un tabac. A noter que cette version ne verra jamais le jour sur disquette.

Copter 271

Développé exclusivement pour la GX 4000, **Copter 271** a été conçu pour montrer les capacités de la nouvelle machine (plus de couleurs que sur ST, changements d'écrans, scrolling au pixel près etc.). Il s'agit d'un classique shoot'em up à scrolling vertical dans lequel vous pilotez un hélicoptère chargé de repousser une invasion extraterrestre (encore un qui va louper de peu l'Oscar du meilleur scénario !). L'action se déroulera sur 82 écrans de hauteur et sur deux de largeur (scrolling horizontal). Il y aura quatre niveaux de difficulté. Certains ennemis se réuniront pour augmenter leur puissance et mieux - vous massacrer ! Enfin, on pourra jouer à deux simultanément. *Copter 271* arrivera sur les écrans courant novembre. Tout comme *Tennis Cup 2*, aucune adaptation en version disquette n'est prévue.

Panza Kick Boxing

Eh oui, vous ne rêvez pas, il s'agit bien de la superbe simulation de kick-boxing de Loriciel - son animation dépasse tout ce qu'on a pu voir à ce jour. Il est possible de choisir parmi une cinquantaine de coups et de les affecter à chacune des positions du joystick comme à quelques touches du clavier. L'animation, réalisée à partir d'un film digitalisé, restitue parfaitement la vitesse et la puissance des coups. *Panza* en reste encore à l'étape de la réalisation graphique - sa sortie n'étant prévue que pour décembre 90 ou janvier 91. Le but recherché : rendre quasi jumelles les versions ST et CPC+. A voir le résultat obtenu sur *Tennis Cup 2*, cela semble parfaitement réalisable.

Crazy Cars 2 et Fire & Forget 2

Juste un petit mot au passage concernant ces deux jeux édités par Titus et dont l'adaptation semble des plus réussies. Difficile de croire qu'il s'agit d'un écran CPC... Leur sortie est prévue pour la mi-septembre. A ne pas rater !

Great Courts

Principal concurrent du fameux *Tennis Cup 2* de Loriciel, **Great Courts** (signé Ubi Soft) devrait également sortir aux alentours du 20 septembre. A noter que l'adaptation a été extrêmement soignée - pour s'approcher le plus possible de la perfection de la version ST. Cela nous promet de belles soirées...

UNE BONNE CHOSE...

Comme à chaque innovation, les avis sont partagés. D'un côté, les inconditionnels, qui tentent de prouver par a + b que cette machine fera un malheur, de l'autre les sceptiques qui ne veulent croire qu'à ce qu'ils voient... Pas facile dans ces conditions de se faire une idée précise de la situation, ni d'échafauder des théories et encore moins d'avancer des chiffres. Une chose est sûre, Amstrad avait besoin d'un lifting : les ventes, bien que toujours très raisonnables, accusaient une baisse sensible qui ne laissait aucun doute sur la question.

Chez Amstrad France, on ne se fait pas d'illusions. Il ne s'agit pas de relancer la même vague de folie qui avait suivi la sortie du CPC 464 fin 84, mais plutôt de conquérir une nouvelle clientèle - qui sans cela aurait viré au ST ou à l'Amiga. Dans ce sens, je ne crois pas trop m'avancer en affirmant que le coup se joue gagnant. L'avenir seul nous dira si j'ai tort ou raison...

Georges Brize

Titre	Editeur	Sortie
Epyx World Of Games	US Gold	15 septembre
Switch Blade	Gremlin	15 septembre
Batman	Ocean	15 septembre
Double Dragon	Ocean	15 septembre
Midnight Resistance	Ocean	15 septembre
Operation Thunderbolt	Ocean	15 septembre
Tintin sur la Lune	Infogrames	1er octobre
Robocop 2	Ocean	Oct. à déc.
Nightbreed Cabal	Ocean	Oct. à déc.
SCI / Chase H.Q. 2	Ocean	Oct. à déc.
Toki	Ocean	Oct. à déc.
Pang	Ocean	Oct. à déc.
Plotting	Ocean	Oct. à déc.
Battle Command	Ocean	Oct. à déc.
Shadow of The Beast	Psygnosis	Oct. à déc.
Mystical	Infogrames	15 décembre

CONSOLES : LA GRANDE INVASION.

Vague déferlante pour la rentrée...

Malgré l'habituelle baisse des ventes de softs pendant l'été, le marché des consoles reste pour le moins bouillonnant.

LA MEGA EST LA

Ça y est, après avoir été lancée au Japon il y a 18 mois et aux Etats-Unis en septembre dernier, elle est enfin là ou presque ! La **Sega Megadrive** dans sa version "officielle" - adaptée en Péritel pour la France et distribuée par Virgin Loisirs - sera dans les magasins en septembre, accompagnée d'une première fournée d'une quinzaine de titres de très haut niveau (la plupart constituent des adaptations de jeux d'arcade Sega). Prix de vente : 1 890 F, y compris l'excellent **Altered Beast** - fourni avec la console. Particularité : l'entrée du port cartouches se révèle différent de celui des consoles importées jusqu'à présent - il possède une forme spécifique et ne comporte pas intérieurement de languette "cartridge lock" (une protection qui empêche de retirer la cartouche lorsque la console est allumée). Résultat : on ne peut pas utiliser les cartouches d'importation parallèle sur la console officielle. En revanche, les cartouches officielles le peuvent, il suffit pour cela de bien pousser à gauche sur ON le bouton ON/OFF (mais en cas de petit choc sur la console, le jeu se déconnectera), ou bien de limer la languette "cartridge lock" à l'intérieur du port cartouches. Autre point important : comme promis par Virgin Loisirs, les cartouches officielles seront vendues moins cher : entre 299 F et 399 F, la moyenne se situant à 350 F.

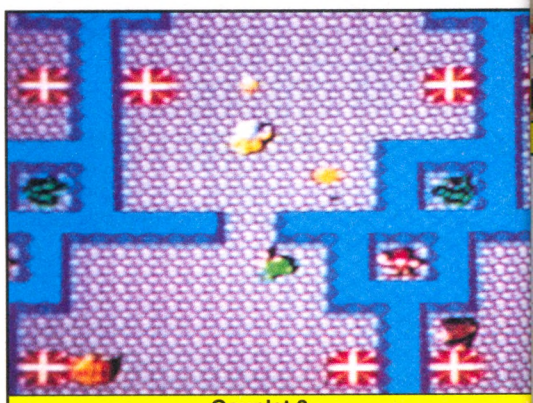
Rambo 3

Les derniers titres pour la Megadrive sortis au Japon sont **DJ Boy** (un jeu de combat sur skateboard à scrolling horizontal) ; **Ghostbusters** (un excellent jeu plein de nouveautés) ; **Thunderforce 3** (un shoot'em up à scrolling horizontal classique) ; et **Final Wing** (un autre shoot'em up).

Il semble à peu près certain que le dernier quart de l'année 1990 verra le lancement de la nouvelle console Sega portable couleur au Japon, la **Game Gear** - aucune date de lancement pour l'Europe ou les USA n'a encore été fixée.

LA MASTER SYSTEM EST TOUJOURS LA

Pour sa console 8 bits, Sega sort le célèbre jeu de rôle et d'aventure **Ultima IV** sur une cartouche de 4 mégabits. Un peu cher (environ 400 francs), mais la profondeur de jeu est encore plus grande que celle du très populaire *Phantasy Star*, l'autre grand jeu de rôle de Sega. *Ultima* devrait donc rencontrer un succès considérable.



Gaunlet 3

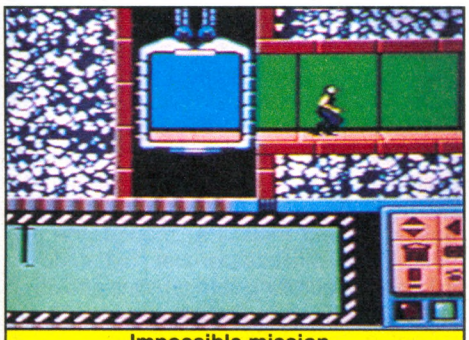
La marque sort également cet été **Golfmania** (inspiré de *Crazy Golf*) ; **Aerial Attack** (un shoot'em up) ; **Alex Kidd in Shinobi World** (une aventure/arcade) ; **Turbo Outrun**, **Slapshot** et les adaptations des célèbres jeux d'arcade de Taito **Operation Wolf** et **Chase H.Q**.

NINTENDO

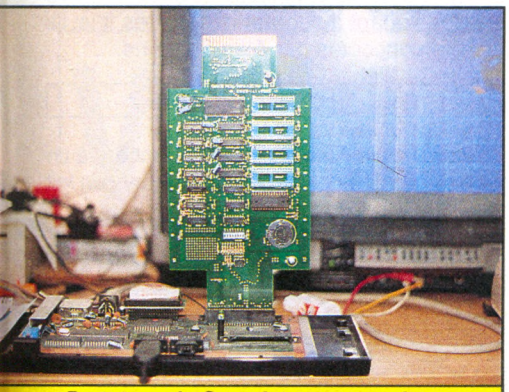
Malgré sa totale domination du marché des consoles 8 bits au Japon et aux Etats-Unis, Nintendo n'a pas réussi à s'imposer de manière significative en Europe et en Angleterre, ce qui ralentit les efforts de marketing et limite les sorties de softs. Mais la firme

travaille maintenant dur pour s'établir en Europe, en augmentant le nombre de cartouches et en sortant des titres très attendus dans les prochains mois : **Batman**, **Rygar**, **Bubble Bobble**, **Fester's Quest** et **Airwolf**.

L'accent est également mis sur la console portable à écran LCD, la **Game Boy**, qui a déjà remporté un solide succès au Japon et aux USA avec plus de 50 titres disponibles.



Impossible mission



Prototype de Gauntlet en cartouche

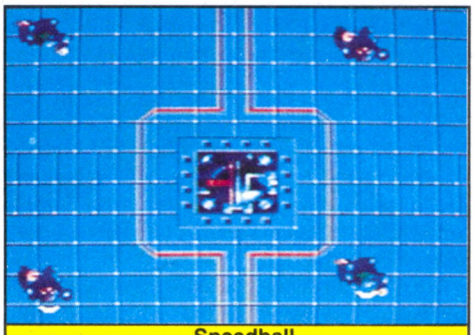
Malgré un écran à cristaux liquides peu pratique (difficile de jouer en pleine lumière !), les cartouches sont généralement bien présentées, ont une grande profondeur de jeu et coûtent un prix modique (environ 100 francs). Les derniers jeux sortis au Japon sont **Snoopy** et **Popeye**.

NEO-GEO

Une petite nouvelle a fait récemment son entrée sur la scène des consoles... Electrocoin vient de lancer la console NEO-GEO (voir Micro News n°37). La console est fabriquée par SNK, un fabricant de machines d'arcade japonais fermement implanté. Elle coûte cher (3 850 F chez *Shoot Again* - et les jeux sont vendus 2 000 F), mais remporte malgré tout un vif succès en tant que système de location (papa ! papa ! Je peux avoir 2000 francs pour acheter un jeu ?). Techniquement, elle bat largement tous les autres systèmes familiaux - mais évidemment, le prix est à la mesure de ses performances. Le système dispose de dix titres - dont **Magician Lord**, **Baseball**, **Golf**, **Mah-Jong**, **Nam 75**, **Cyber Lip**, **Ninja Combat** et **Riding Hero**. La version PAL devrait être lancée dans les prochains mois.

ATARI

Atari met la pédale douce sur ses titres pour consoles et préfère s'occuper du VCS, du 7800 et de la très populaire *Lynx* (la première console portable en couleur). La console VCS se trouve en circulation depuis si longtemps qu'on ne se souvient même plus de sa date de sortie, mais reste en dépit de



Speedball

tout un excellent achat "coup de cœur" à 390 francs ! Les nouveaux titres : **Ikari Warriors**, **Save Mary**, **Sentinel**, **Street Fight**, **Xenophobe** et **Klax**. Le 7800 fait lui aussi figure de vieux soldat mais le catalogue de ses jeux ne cesse de s'élargir - avec par exemple **Matmania Challenge**, **Ikari Warriors**, **Ninja Golf**, **Sentinel**, **Fatal Run**, **Electrocop**, **Klax**, **Meltdown**, **Junkyard**, **Dog**, **Black Ninja** et **Midnight Mutants**.

La Lynx jouit d'une très grande considération et Atari s'apprête à faire un très gros effort sur ce plan pour les fêtes de fin d'année. Le dernier titre sorti est **Gaunlet 3**, basé sur le célèbre jeu d'arcade pour quatre joueurs. Les titres prévus pour les prochains mois : **Klax**, **Slime World**, **Rampage Deluxe**, **Paperboy** et **Roadblasters** remis à neuf..

CARTOUCHES SEGA 8 BITS : MESSIEURS LES ANGLAIS, TIREZ LES PREMIERS !

En augmentant leur pénétration du marché, les consoles se présentent désormais comme de merveilleux substituts des ordinateurs domestiques dans le domaine du jeu. Et Sega s'impose comme une marque leader dans toute l'Europe grâce à son distributeur Virgin Loisirs.

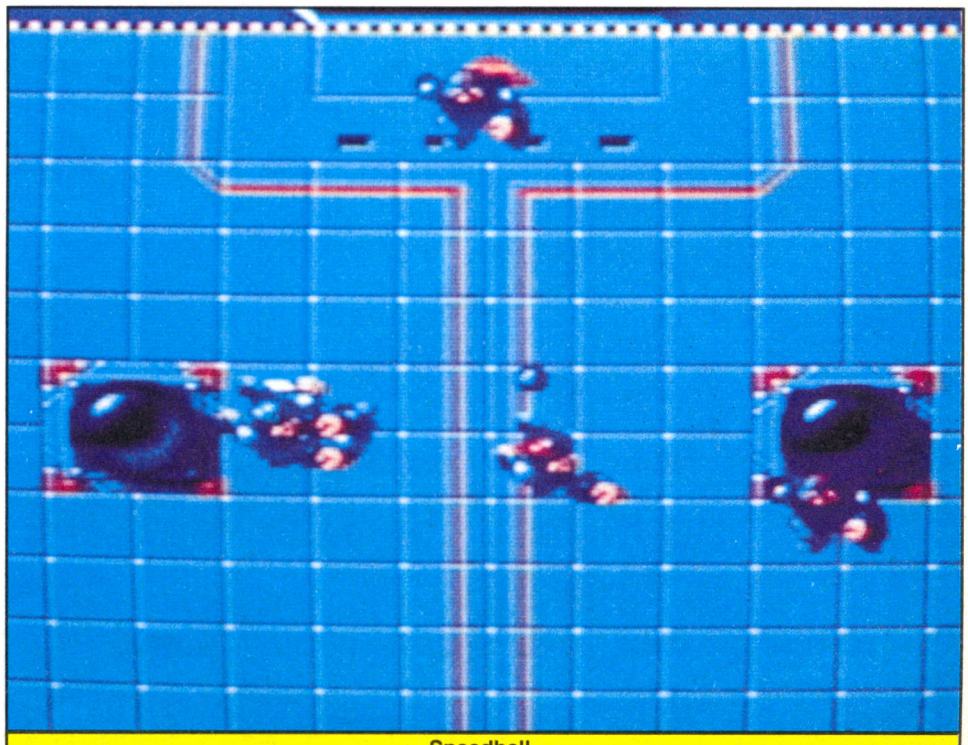
Depuis peu, quelques éditeurs européens ont enfin reçu l'autorisation de développer des jeux pour la console Sega Master System (dont le parc actuel serait de 220 000 consoles pour la France et 210 000 pour l'Angleterre). Les deux premiers heureux gagnants en l'affaire : US Gold et Mirrorsoft, dont les premiers titres sortiront à la fin de l'année sur la Sega 8 bits

GAUNTLET

US Gold a choisi d'adapter *Gauntlet* et *Impossible Mission*. Nous sommes allés à Birmingham pour avoir un petit aperçu du travail en cours.

US Gold avait distribué *Gauntlet* sur toutes les machines (8 et 16 bits) il y a déjà quelques années. Le responsable de la version Sega est Tony Porter.

Tony explique qu'il a fallu cinq mois pour écrire la version Sega, mais qu'une grande partie de ce temps fut consacrée à l'étude de la machine. La cartouche finale fera 128 K - dont 75 K pour les graphismes et 10 K pour les effets sonores. Il a fallu compresser une



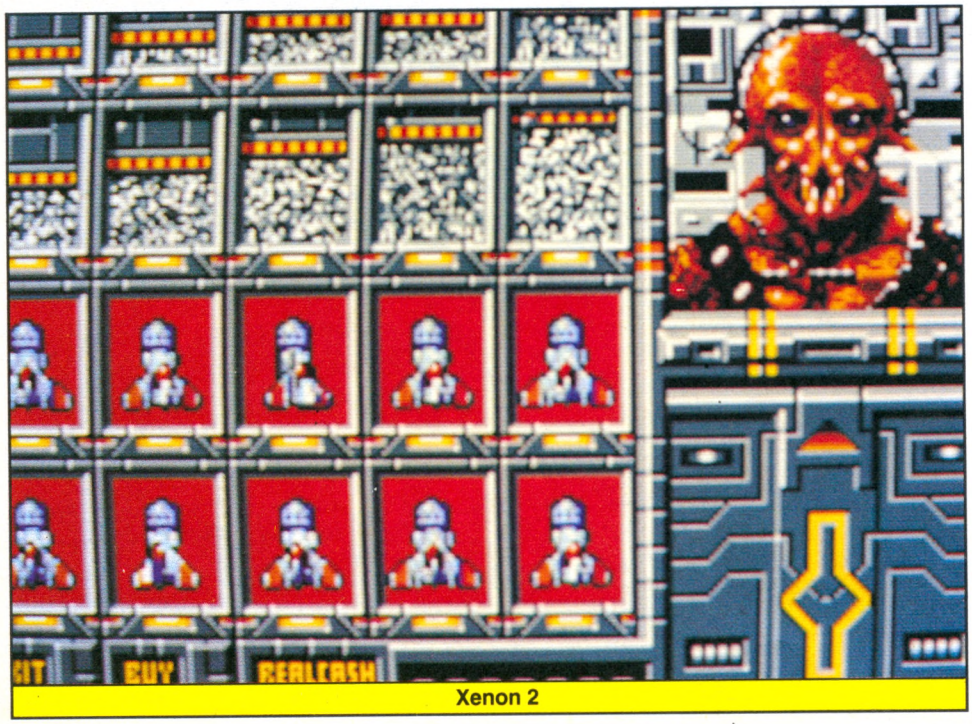
Speedball

grande partie des graphismes pour faire tenir le jeu sur 128 K, et les voix digitalisées ont aussi été réduites au minimum (la qualité des phrases digitalisées se révèle excellente). "Je savais que ça tiendrait sur 128 K - ayant réalisé les versions Spectrum, Amstrad, et MSX, nous devions accepter les limitations du nombre d'images par animation". Tous les niveaux des versions 8 bits sont là. Il n'y a pas de clignotement car le jeu a été écrit en mode caractère et la plupart des graphismes sont issus de *Gauntlet 2* sur Atari ST. Le jeu a été développé avec l'aide d'un kit de développement spécial fourni par Sega, ainsi qu'un émulateur IBM. Mais comment se présente cette version en regard de celles qui existent sur ST et Amiga ? Tony Porter nous répond : "La présentation est très semblable, si ce n'est le fait qu'il n'y a plus que deux joueurs et que les sons digitalisés ne sont pas tous reproduits. Les programmeurs des versions ST et Amiga disent pour le moment que c'est la version la plus jouable qu'ils aient vue jusqu'à présent ! Nous n'avons pas pu obtenir la simultanéité de jeu et des sons digitalisés, et nous avons dû utiliser des trucs pour faire sortir les voix digitalisées des processeurs de sons, qui sont une version démontée de ceux qu'on utilise sur l'Amstrad."

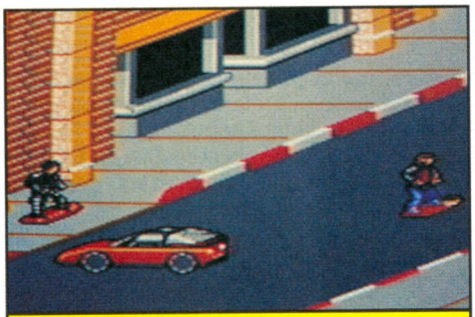
La taille de l'écran Sega est de 248 x 190 pixels. Et la hauteur la même que sur un ST - mais avec une largeur différente (320 pixels sur ST). La cartouche se trouve en outre équipée d'un système qui permet de détecter si le jeu passe sur un téléviseur PAL (format anglais) ou NTSC (format américain) - la version NTSC tournant un peu plus vite.

IMPOSSIBLE MISSION

Le second titre d'US Gold est *Impossible Mission* (128 K) - converti après une période



Xenon 2


Back to the Future 2

de cinq mois par Gary Priest (de Tiertex). Les graphismes flashent, superbes - le jeu est identique à l'original -, les effets sonores se révèlent aussi très réussis et même les voix digitalisées y figurent (les fameux "Stay a while ! Stay forever ! Destroy him ! My robots ! et AAAAAHHH !").

La configuration des cartes est basée sur celle de la version Spectrum - les cartes ont la même taille (40 x 24) - et le canevas de jeu vient de la version Commodore 64. Comme dans l'original, vous pouvez aller jusqu'à un terminal et choisir entre trois options. Il existe 32 salles, des robots, des ascenseurs et tous les puzzles du soft initial.

Gauntlet et *Impossible Mission* constituent deux superbes premiers jeux, mais US Gold travaille déjà sur l'adaptation de **Paperboy** et d'**Indiana Jones and the Temple of Doom**, qui devraient sortir peu après les premiers lancements en novembre. Les cartouches seraient vendues environ 300 F.

SPEEDBALL

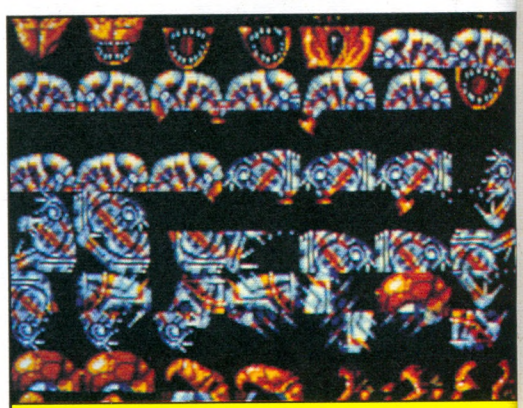
Mirrorsoft s'est forgé une solide réputation de qualité sur 16 bits.

La firme va maintenant déployer ses compétences vers la Sega Master System avec deux titres : *Speedball* et *Back to the Future 2*.

Speedball demeure une version très fidèle du célèbre hit des Bitmap Brothers sur ST et Amiga. Vous jouez à un handball futuriste et violent contre un ami ou contre l'ordinateur. *Speedball* sera une cartouche de 128 K - dont 32 K de programmation pure avec d'excellents sons et graphismes. La version Sega est un peu plus lente et la taille de l'écran (256 x 192 contre 320 x 192 sur ST/Amiga) a obligé les programmeurs à redessiner les graphismes. La limitation due à la taille des sprites a été contournée en les combinant pour obtenir des objets de même taille (les sprites d'un ST font 32 x 32 pixels, et ceux de Sega 24 x 24). Le clignotement n'a pas posé de problèmes et le projet a été réalisé en cinq mois. Par manque de mémoire, il a fallu laisser tomber l'option du jeu en Ligue. Le scrolling vertical reste encore un peu saccadé, mais les programmeurs travaillent à l'annulation de ce léger défaut. Enfin, les effets musicaux charmeront vos oreilles ; quant aux graphismes, très fins, ils ont été concoctés par Alan Tomkins.

BACK TO THE FUTURE 2

Back to the Future 2 stagnait encore à un stade peu avancé. Ce logiciel contient en fait


Xenon 2

cinq jeux différents... Au premier niveau, Marty doit se promener dans les rues sur son hoverboard en évitant Griff (Biff, dans le film en version française) et sa bande. Au deuxième niveau, Marty doit faire sortir sa copine Jennifer d'une maison avant qu'elle ne rencontre son alter ego. Le troisième niveau, lui, consiste en un combat de type kung-fu où Marty livre bataille dans la rue. Ensuite le quatrième niveau tourne au puzzle, et dans le cinquième, Marty revient à nouveau dans la rue sur son hoverboard. Bien que la séquence de l'hoverboard que nous avons pu voir ne soit pas encore tout à fait terminée, l'ensemble se révélait impressionnant, le scrolling très fluide et le trait fin et détaillé. Nous avons également aperçu quelques graphismes de **Xenon 2** pour la console Sega, qui devrait remporter un grand succès. Ces trois titres coûteront chacun à peu près 300 F.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Etes-vous vraiment branché micro ? Pouvez-vous postuler au titre de "fidèle lecteur de Micro News" ? Si tel est le cas, vous ne devriez avoir aucun mal à répondre aux questions suivantes... Dans le cas contraire, voici l'occasion rêvée de parfaire votre culture !

1) Les nouvelles consoles portables présentées en juin au CES de Chicago par **Nec** et **Sega** peuvent se transformer en téléviseur couleur par l'adjonction d'un tuner TV. *Vrai ou faux ?*

2) C'est Frank Sinatra qui poussa **Elvira** (la plantureuse héroïne de *Elvira, Mistress of the Dark*) à devenir chanteuse et c'est Russ Meyer qui lui offrit son premier rôle au cinéma. *Vrai ou faux ?*

3) La longueur de la manette **Uforce** pour la console Nintendo est de 21 cm. *Vrai ou faux ?*

4) **Jean-Pierre Mocky** s'est vanté dans Micro News d'avoir "honoré" 1900 femmes. *Vrai ou faux ?*

5) Dans notre dossier **"Scandale dans la micro : tout est trop cher !"**, nous avions déterminé qu'à l'époque (novembre 89) le prix moyen d'un jeu pour ordinateur 16 bits (ST, Amiga, PC) était de 199 F. *Vrai ou faux ?*

6) Pour fêter dignement le 1er avril 90, Major Thomson fit boire à **Rosie Zounette** un breuvage hallucinogène. *Vrai ou faux ?*

Solutions en page 100

JE SUIS LÀ, IMPUISSANT, ALORS QUE TOUS CES HOMMES ABUBENT D'ELLE ...
HAN! HAN!
QU'ILS EN PROFITENT BIEN, RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER
HAN! HUN! HIN!
HAAA!
TOC TOC
AH QUE, C'EST PAS FACILE!
?
GRAC
AAAHH!
QUÉ?
OUPS!
OUF! SAUVÉ!..
PFFFF
QU'EST-CE QUE C'EST?
OH!
MONSIEUR ALBERT!
AAAH
AH QUE, IL MANQUERAIT PLUS QUE LE CIEL ME TOMBE SUR LA TÊTE!
PAF
QUÉ

AH QUE LA COUPE EST PLEINE! JE RENTRE, ET HA QUE, RIEN NE ME FERA CHANGER D'AVIS!
?!
VENEZ -VITE!
LINDA!
C'EST DES DESSOUS, ÇA!
QUEQUETAS!
COUCOU! C'EST MOI!
MAIS
JE ME SUIS DÉPLACÉ... ÇA VAUT BIEN UNE RÉDUCTION...
MOLLO, LES BASSES, QUÉQUÉTAS.. JE NE SUIS PAS DE SERVICE...
ELLE A RAISON, ON A D'AUTRES CHATS À FOUETTER!
JAAP 7/90
OÙ EST L'ORDINATEUR DU MAJORDOME?
QUEL ORDINATEUR?
CELUI QUI CONTIENT LES DOCUMENTS COMPROMETTANT STÉPHANIE!
JE PASSE À CÔTÉ DE MON PREMIER TARIF DE GROUPE...
JE N'EN AI PAS LA MOINDRE IDÉE...
ON A DEUX HEURES POUR FOUILLER LA MAISON!
AU TRAVAIL!
JE SUIS SÛR QUE L'OURSON N'A PAS DE TICKETS!
18

A suivre...

René FLAPAHOGA est concentré
TIKA TIKA
TIKA
RENÉ, T'AS VU MA NOUVELLE COIFFURE? COMMENT TU TROUVES?
AH OUAIS. SUPERBE
ELLE TE VA COMME UN GANT
JE SUIS ÉBLOUI!
TIKA TIKA TIKA TIKA
REGARDE, JE ME SUIS FAIT ÉPILER RIEN QUE POUR TOI. ÇA TE PLAÎT?
OUAAAA GÉNIAAAL! T'AS VACHMENT BIEN FAIT
J'ADOOORE ÇA
TIKA TIKA TIKA TIKA
REGARDE, JE ME SUIS FAIT BRONZER AUX RAYONS. QU'EST-CE QUE T'EN PENSES?
OUALA. QUE C'EST BEAU. MAIS QUE C'EST BEAU!
ON EN MANGERAIT
C'EST WOUAHA
TIKA TIKA
TIKA TIKA
ET MON TRAITEMENT CONTRE LA CELLULITE, TU VEUX VOIR?
OH OUI OH OUI VITE VITE JE TIENS PLUS!
TIKA TIKA
T'AS VU? PLUS LA MOINDRE TRACE! C'EST BIEN, NON?
MAIS C'EST UN MIRACLE!! QUE T'ES BELLE! APRÈS ÇA, ILS VIENDRONT DIRE QUE LOURDES, LES MIRACLES, TOUT ÇA, C'EST DES CONNERIES
TIKA TIKA

TIKA
TIKA
TIKA
TIKA

REGARDE CE QUE J'AI LU CETTE NUIT. J'AI APPRIS DE CES CHOSES! À FAIRE ROUGIR LE PIRE DES PORNOGRAPHES!
QUELLE CHANCE! ON VA PASSER DES MOMENTS TORRIDES!
ÇA VA ÊTRE YAHON!
ÉROTISME PRO-FOND
HOGA BOGA YON

TIKA
TIKA
TIKA
TIKA
ÉROTISME PRO-FOND

C'EST QUOI COMME ORDINATEUR ÇA?
C'EST UN ZLIKA 212 DISQUE DUR 120 MÉGAS
T'AS UN PROSPECTUS AVEC UNE PHOTO?
OUI. TIENS
DE RIEN

TIKA
TIKA
TIKA
TIKA
ZLIKA 212

TATOUAGES
SUR TOUT LE CORPS : LE TORSE LES FESSES. LES ONGLES (MÊME INCARNÉS)
LA LANGUE ★
L'ESTOMAC ★
LES INTESTINS ★
LES CHEVEUX ★
LES YEUX ★ LA PEAU DES COUILLES (CÔTÉ INTÉRIEUR)
★ LES DENTS (MÊME CARIÉES)

HEP, PSSST
RENÉ
HM?
QUI C'EST QUI ME DÉRANGE À CES HEURES INDUES DE MES NUITS D'INTENSE LABEUR TROPICAL?
LISEZ PSIKO PAT B.D.!
PFF

HOULAAAA. TU T'ES FAIT AVOIR. ÇA C'EST LE MODÈLE ZLIKA 210! IL EST COMPLÈTEMENT DÉPASSÉ, MA PAUVRE!
ÇA FAIT LONGTEMPS QUE J'Y TOUCHE PLUS MOI À CELUI-LÀ!
ON N'A QUE DES EMMERDES AVEC

CARALI 6/90

...ENTENDEZ-VOUS FILS DE LA MER? LE ROI DÉMIARGONE ET SES SUPPÔTS PRÉTENDENT CUEILLIR LA SEMENCE MALÉFIQUE DU DÉMON DE LA TERRE ET LA FICHER À LA FACE DE THOA!
LAISSERONS-NOUS CETTE ENGEANCE INFIDÈLE INJURIER AINSI SON GRAND PROJET ?!..
NON! PAR MA VOIX, LA COLÈRE DU DIVIN RÉSONNE AUJOURD'HUI CONTRE LES IMPURS! PAR MOI, MAHNÉS, IL PROCLAME ENFIN LA VOLONTÉ DE SON RÈGNE PURIFICATEUR!
PAR LE MAL NOUS VAINCRONS LE MAL! EN CE JOUR DE SACRIFICE JE JETTE L'ANATHÈME SUR L'INFIDÈLE!!!
PILLEZ, VIOLEZ, MASSACREZ! QUE THOA PUISE DANS LA NOIRCEUR DE NOS CARNES LE TUMULTE GLACÉ QUI ÉCRASERA CETTE MAUDITE PROGÉNITURE!!!
MORT AUX BÂTARDS ÉGARÉS! LA FUMURE DE LEURS DÉPOUILLES BRÛLERA TOUTES SES GRAINES!
... CAR JE VOUS L'ANNONCE, SEULEMENT SOULAGÉS DE CETTE JUSTE HAINE, NOUS NOUS ÉLÈVERONS PLUS LÉGER JUSQU'À SON ÉTERNELLE FÉLICITÉ!!!
MORT À DÉMIARGONE! LA POUDRE DE SES OS ÉTOUFFERA LE DÉMON DE LA TERRE!
GLOIRE À THOA!

A SUIVRE . . .

PETIT ROBERT
"MON MINOU"
TU VEUX DES SOUS POUR TON ORDINATEUR, MON CHÉRI? COMBIEN?
900F
900? POUR UN LOGICIEL DE JEU?
NAN! CRÉATION GRAPHIQUE
CRÉATION GRAPHIQUE? OH, MON DIEU! MON DIEU! NOTRE FILS EST UN ARTISTE! VA MON CHÉRI! VA TAQUINER LES MUSES! MAMAN TE DONNE 900F!
INFORMATIQUE
JEUX
C'EST POUR UN LOGICIEL!
UN LOGICIEL DE QUOI, MON GARÇON? ON EN A PLEIN DES LOGICIELS ICI! UN LOGICIEL DE JEU?
NAN! CRÉATION GRAPHIQUE!
MIAOOUUUU
SAVEZ-VOUS MON AMI? NOTRE PETIT ROBERT EST UN ÉCORCHÉ VIF! SON GÔUT ARTISTIQUE EST TERRIBLEMENT DÉVELOPPÉ N'EST-IL PAS?
CETEXA, MA CHÈRE... CETEXA
MIAOOUUU...
MARC BROTHERS / CÚNEO

NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST**, **Amiga**, **PC et compatibles** ; une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson**, **MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....

Je commande :
❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
❑ Le logiciel Télénews : 55 F
❑ Le câble seul : 110 F

Total : F (frais de port inclus)

Je possède un :
❑ Atari ST
❑ Amiga 500 ou 2000
❑ PC 5"1/4
❑ PC 3"1/2

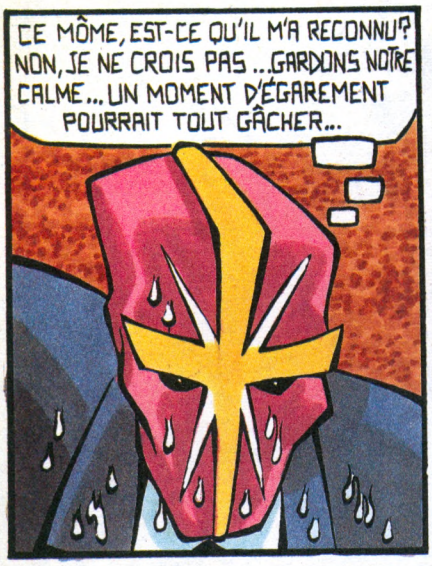
Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

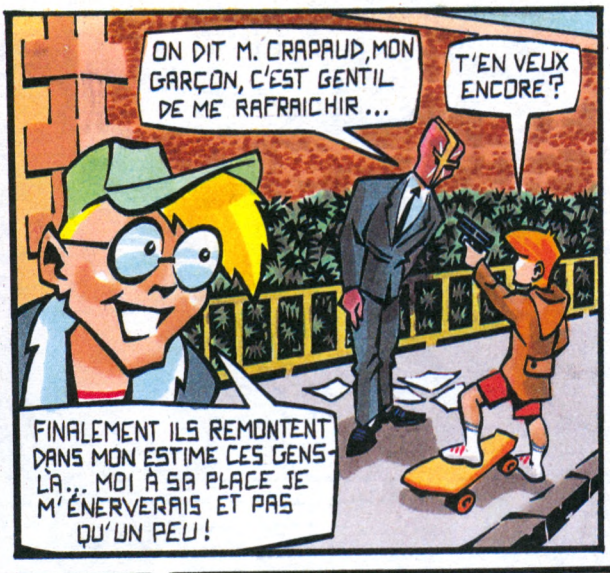
Rosie Zounette
AAAH... BONJOUR LA FRANCE
C'EST AUJOURD'HUI QUE S'ACHÈVENT MES VACANCES...
C'ÉTAIT SUPER
J'AI PASSÉ MON TEMPS À NAGER
... COURIR...
MANGER...
BRONZER

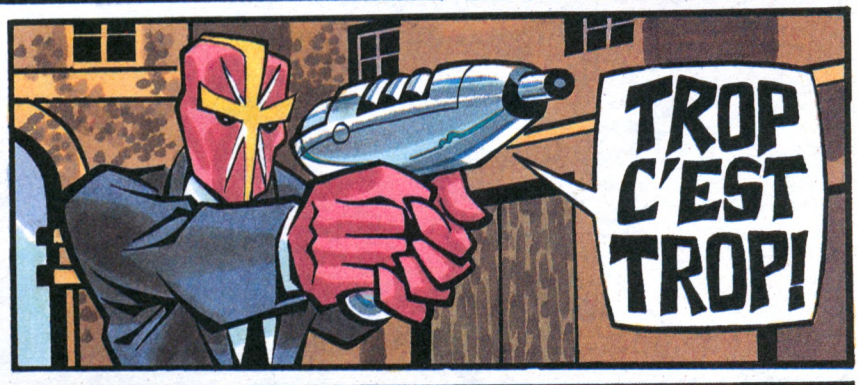
DANSER
GOLFER
TENNISSER
EXCURSIONNER
TOUT ÇA QUAND JE VOULER
QUAND JE VEUX !
AUJOURD'HUI JE REPRENDS LE TRAVAIL.
MICROINEWS
ET JE N'AI PAS L'IMPRESSION D'UN GRAND CHANGEMENT.
Coucho trade marque

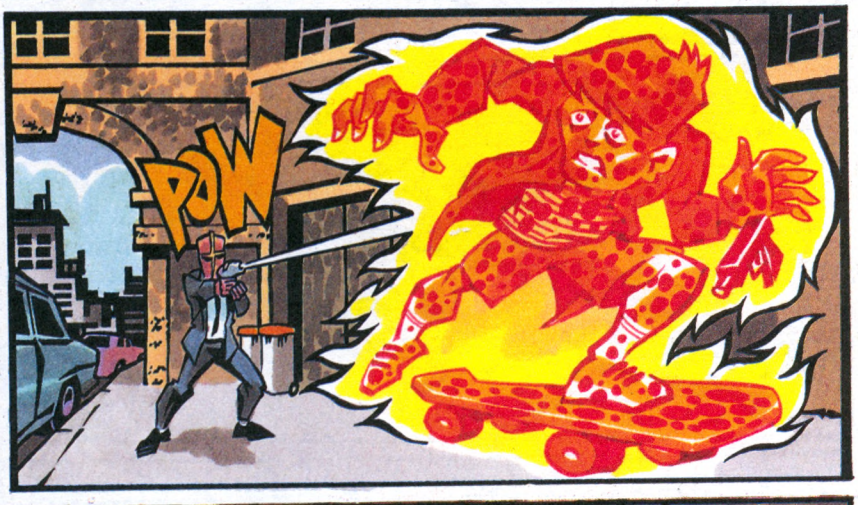
BARGON ATTACK

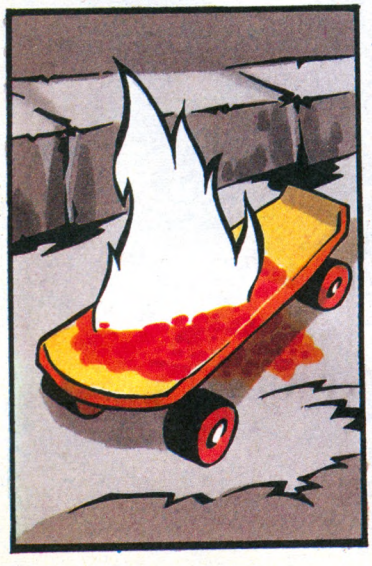
RASHEED + MARC BROTHERS

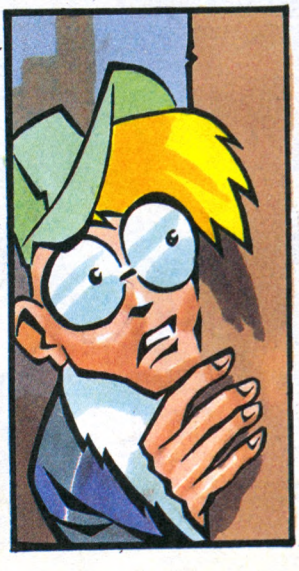


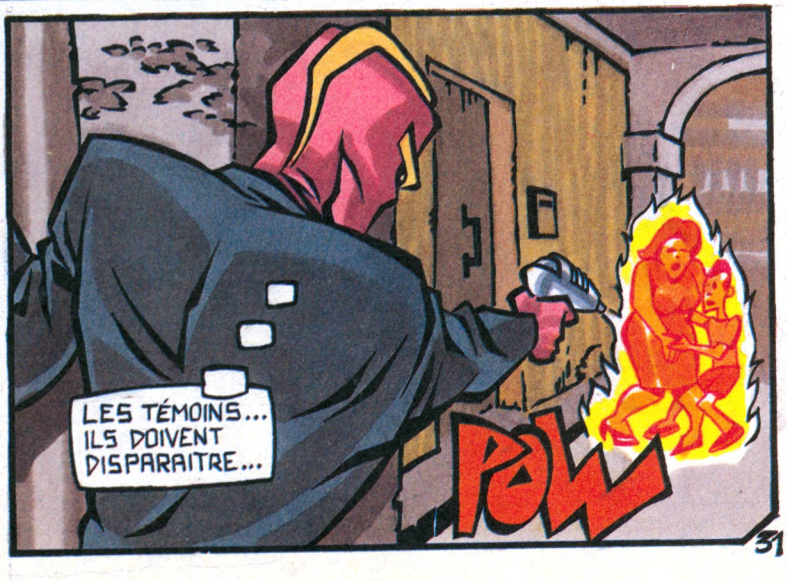










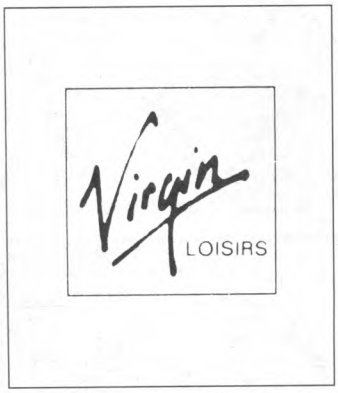


Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…

A suivre...

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR



Eh oui, c'est la rentrée des crasses !

Encore une douloureuse année scolaire (ou universitaire) qui s'annonce...

Mais studieux comme pas un, vous certifiez être "l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux bêtes à concours les jeux, aux élèves plus modestes et moins prolixes des exemplaires de Micro News (préciser les numéros désirés). Au travail !

AMIGA

UNREAL

(envoyé par Jean Pellicioni)

Spécifications
- 50 coups quand votre épée est enflammée.
- 25 coups quand vous pouvez projeter des flammes.
- 7 bulles d'eau pour éteindre un feu.

STAGE 1 (3D)

Pas difficile : il suffit de bien ramasser les bonus qui jonchent le sol. Je vous conseille de rester la plupart du temps en bas de l'écran, cela afin d'éviter beaucoup d'obstacles qui se trouvent en hauteur. Essayez aussi de ramasser un maximum des "Extra Weapon" pour les futurs tableaux en 3D.

STAGE 2 (2D)

Avancez à droite en prenant garde aux oiseaux ainsi qu'aux plantes. Un peu plus loin, il y aura une grosse tête de squelette qu'il faudra éliminer en faisant attention à son œil vert. Allez jusqu'au feu et enflammez votre épée, puis continuez vers la droite. Sautez le petit gouffre et continuez à avancer en évitant les piques. Dirigez-vous vers le bord du trou et touchez les rochers de manière qu'ils retombent sur l'animal qui se trouve de l'autre côté. Une fois qu'il a trépassé, revenez sur vos pas pour enclencher le mécanisme situé juste au-dessus de la dernière pique (un petit rocher avec des étoiles autour), puis sautez le trou. De l'autre côté, enclenchez le second mécanisme pour faire retomber le rocher dans l'eau. Détruisez ensuite un roc et attrapez la petite bulle qui apparaîtra.

Votre épée vous permettra alors de passer le tronc d'arbre en éteignant les flammes qui empêchent le franchissement...

Un peu plus loin, évitez de tomber du pont en vous agrippant à la corde et continuez à avancer en prenant garde aux insectes, puis enflammez de nouveau votre épée. Avancez toujours vers les marécages où vous attend la sauterelle géante. Quand sa tête se trouvera entourée d'étoiles, c'est signe qu'elle va attaquer. Ensuite, sautez de tronc d'arbre en tronc d'arbre pour parvenir jusqu'au serpent [illegible]tention à l'aigle qui le protège).

[illegible]des troncs d'arbre, enflammez votre [illegible] continuez jusqu'au tigre (sans trop [illegible]rocher de lui). En poursuivant votre [illegible]s rencontrerez des rats sur un pont [illegible]s brûler tous à la fois, il faudra brûler [illegible]e feu qui foncera sur vous.

[illegible]e après, vous serez assailli par une [illegible] d'anguille géante qui émergera de l'eau. Pour la tuer, placez-vous juste à côté d'elle (sur le premier rocher), puis brûlez-la tout en vous baissant pour éviter ses flammes. Ensuite, sautez de broussaille en broussaille pour ariver devant des rochers qui se mettent à tomber dans l'eau, puis sautez, tuez le tigre et revenez jusqu'aux rochers. Détruisez-en un et prenez la petite bulle.

Quand vous arriverez au précipice, attendez que les morceaux du pont se rassemblent devant vous et passez. Eteignez le feu qui a pris sur le tronc d'arbre, puis sautez. Ensuite, détruisez les bulles, puis sautez de nouveau sur un tronc d'arbre et continuez jusqu'à celui qui est enflammé. Pour passer, il suffit de "prendre" le feu avec votre épée. Continuez à avancer dans l'eau jusqu'au panier qui est en train de cuire puis plongez votre épée dans le feu et avancez vers le **DRAGON VERT**.

Pour vaincre ce dernier, sautez sur le tronc d'arbre, et une fois à sa hauteur, tirez-lui dans le ventre. Quand le tronc d'arbre redescend, sautez sur place pour éviter ses flammes et ainsi de suite...

STAGE 3 (3D)

Beaucoup plus difficile que le premier... Ne manquez sous aucun prétexte les bonus sur le fleuve et faites attention aux énormes rochers qui se dressent devant vous, ainsi qu'aux ponts de pierre et aux serpents géants. La meilleure technique consiste à rester en haut ou au milieu, mais jamais en bas de l'écran, sauf pour attraper les bonus.

STAGE 4 (3D)

Ce tableau sera assez facile si vous ne manquez aucun bonus. Tirez tout le temps pour déboiser les plaines enneigées et les vallées infestées de monstres énormes comme l'ours blanc et le mammouth. Pour éviter les chaînes de montagne, montez au maximum et suivez la flèche.

Il existe aussi de petits ponts gelés qu'il faut éviter en vous mettant tout en bas de l'écran.

NINTENDO

ZELDA 2

(envoyé par Xavier Mourillon)

Vous vous trouvez au début dans le palais de la princesse. Dirigez-vous vers la droite : vous apercevez le village de RAURU.

Allez le visiter et récoltez des informations. En suivant une jeune porteuse d'eau chez elle, vous obtiendrez la magie du "shield". Puis sortez du village, direction RUTO. Collectez des informations et sortez.

Revenez vers le palais de la princesse : au sud se trouve une grotte contenant une fiole de magie.

Rendez-vous maintenant vers le désert de PARAPA avec, au nord, un palais : au sud de celui-ci vous trouverez un container de vie. Dirigez-vous vers le palais...

1/ PARAPA PALACE

Vous y trouverez une torche. Retour au palais de la princesse, puis rendez-vous à la caverne qui se trouve dans le désert de TANTARI au nord : prenez le trophée et rapportez-le à RUTO pour le rendre à celle qui le demandait. Vous possèderez alors la magie du "jump".

Direction le sud : traversez les cavernes et allez jeter un coup d'œil à SARIA. Sous la table d'une maison vide (la première du second écran) se trouve un miroir - actionnez **b** pour le prendre, puis rendez-le à la jeune fille qui l'avait perdu : vous aurez ainsi la magie "life". Pour questionner le pied-bot qui est dans ce village, appuyez plusieurs fois sur **b**: vous apprendrez que son maître, BAGU, habite dans les bois au nord, exactement dans la deuxième rangée d'arbres en partant du haut.

Retour à SARIA où la note donnée par BAGU va vous permettre de traverser la rivière. Vous voilà alors devant la DEATH MOUNTAIN. Ne pénétrez que dans les grottes dont les entrées se trouvent à droite ; sinon allez dans celles qui se situent en bas. Une fois sorti du labyrinthe, dirigez-vous vers la grotte qui se situe au nord du cimetière de DEATH MOUNTAIN REGION : elle renferme le marteau. Une fois que vous le possédez, cassez le rocher à gauche de la caverne dont vous venez de sortir, marchez sur les restes: vous tomberez dans un trou qui vous donnera accès à une caverne contenant un container de magie.

2/ MIDORO PALACE

Il se situe au nord de SARIA. Vous y trouverez le gant - le gardien est vulnérable aux attaques venant du haut.

Visitez toutes les cavernes dont l'entrée est bloquée par une pierre : vous trouverez un container de vie et une potion du même acabit. Dirigez-vous maintenant vers MIDO, la ville côtière située à l'est (utiliser le marteau). Echangez votre potion de vie contre le sortilège de la "fairy" et sautez jusqu'à l'entrée se trouvant à l'église : on vous apprendra le coup dirigé vers le bas. Allez ensuite au sud, placez-vous sur la tombe des Rois et dirigez-vous vers le bas - vous tomberez dans un trou qui mène au troisième palais...

3/ ISLAND PALACE

Vous y trouverez un radeau - le monstre est sensible aux coups distribués vers le bas. Une fois le radeau en votre possession, lancez-vous dans l'exploration d'autres mondes en empruntant l'embarcadère de MIDO. Le premier village visible est NABOORU. Pour étancher la soif d'une dame, prenez donc un peu d'eau à la fontaine en appuyant sur **b** : vous gagnerez la magie du "fire", qui vous permettra de tuer de nombreux monstres dans cette partie d'HYRULE - si vous lui rapportez cette eau... Traversez la caverne au nord et empruntez le pont à l'est : vous vous trouvez en face d'un labyrinthe qui recèle dans sa partie gauche un container de magie. Puis prenez le chemin qui vous fera accéder à la parcelle de terre qui se trouve en dessous de la fin du fleuve, près du palais : vous tombez dans un trou. Là, vous délivrerez un enfant.

Direction le village qui se trouve à l'est du palais, c'est-à-dire dans les montagnes : DARUNIA. Présentez-vous à une vieille rombière et troquez l'enfant contre le sort "reflect", puis jouez au Père Noël : sautez sur les toits et essayez de vous introduire par les cheminées. A la première maison du second écran, vous y arriverez et un escrimeur vous apprendra alors l'attaque vers le haut. Retournez vers le palais-labyrinthe.

4/ LABYRINTH PALACE

Vous y trouverez les bottes aquatiques ; détruisez le gardien (un sorcier) grâce au sort "reflect". Attention, ce palais recèle un faux trou - à vous de le trouver !

Allez essayer les bottes sur la mer de Nabooru. Sur le chemin qui conduit au cinquième palais se trouve le septième cœur. En effet, il arrive un moment où en se dirigeant vers le château, on ne peut plus monter : essayez tout de même (poussez la manette vers le haut, si LINK ne monte pas, déplacez-vous d'un cran vers la droite et rtecommencez jusqu'à ce que vous ayez trouvé la route) et le cœur est à vous.

5/ SECOND ISLAND PALACE

Il contient le sifflet. Le gardien est un coriace - voici ma technique : utilisez le sort "jump", approchez de lui et dès qu'il sort sa masse, reculez. Sautez près de lui quand il l ramène dans sa direction et frappez-le sans discontinuer. Ce palais comporte un faux mur gardé par un chevalier bleu : si on aperçoit une clé, c'est alors un vrai mur - le faux se trouvant un étage en dessous, sautez pour y pénétrer.

Ensuite rendez-vous au sud de NABOORU, utilisez le sifflet pour éliminer le gardien des marais. Empruntez le passage ouvert et dirigez-vous vers le rivage au sud-est (en fait à l'est des trois grosses pierres) pour trouver votre ultime cœur. Maintenant direction la caverne au nord : il faut la traverser pour parvenir à un bois. Là, utilisez le marteau sur les arbres de la deuxième rangée et un village apparaît, HIDDEN TOWN OF KASUTO. Une vieille rombière va vous inviter à la suivre, n'hésitez pas car elle vous donnera le dernier container de magie ; continuez vos investigations : vous allez trouver une cheminée dans une maison vide. Accroupissez-vous devant et poussez vers le haut, vous obtiendrez à ce moment le "spell".

Allez ensuite vers l'extrémité du village et lancez le "spell", un monument va apparaître - contenant la clé magique. Retournez alors au village que vous avez entrevu à l'ouest de trois rochers et parlez au vieil homme : il vous dotera de la "thunder". Placez-vous entre les trois rochers et sifflez pour faire apparaître le dernier palais...

6/ DESERT PALACE

Il renferme la croix et comporte un trou sans fond, donc gare ! Vous rencontrerez dans ce palais de faux gardiens, n'hésitez pas à les tuer. Pour atteindre le passage qui mène au gardien situé après un trou, utilisez la "fairy". Pour le gardien (un dragon), invoquez le "jump" et placez-vous sur la plate-forme droite. Attendez qu'il soit près de vous, puis dès qu'il redescend, sautez-lui par-dessus en le frappant d'un coup plongeant. Placez-vous à droite et recommencez.

En route vers le GRAND PALAIS ! Dirigez-vous vers les terres brunes et utilisez la "fairy"chaque fois que vous rencontrez un ennemi ou si vous préférez ne pas l'employer, tuez tous les moas avant de tenter un saut. Arrivé au GRAND PALAIS,voici l'itinéraire à suivre : une fois entré, gauche jusqu'à l'ascenseur, bas, droite jusqu'à l'ascenseur, bas, droite jusqu'à l'ascenseur, bas, droite jusqu'à l'ascenseur, bas, droite jusqu'à l'ascenseur, bas, droite (vous devriez apercevoir des rideaux bleus) jusqu'à l'ascenseur, bas. A la droite se trouve une fée, usez-en ; à gauche vous attend une vie supplémentaire. Revenez à l'ascenseur et bas de nouveau. Allez à gauche jusqu'aux pierres, détruisez-les car elles cachent un trou dans lequel vous devrez plonger. Maintenant, à droite jusqu'au pont qui s'écroule: empruntez-le et quand vous apercevez une cheminée en dessous, glissez-vous dedans, puis à droite.

Vous vous retrouvez à ce moment dans la pièce d'un gardien, lancez les sorts suivants : "fire", "shield", "jump". Grimpez alors sur la plate-forme bleue, une méduse rouge va se présenter sur l'écran : balancez-lui un coup de "thunder" et un coup de "reflect" et elle deviendra bleue. Vous pouvez la détruire en la frappant à la tête. Un conseil, bougez de droite à gauche et inversement pour vous mettre en bonne position car souvent elle se révèle inaccessible en hauteur.

Une fois que vous l'avez détruite, allez à

3615 MICRONEWS

TOUTE L'EQUIPE VOUS Y ATTEND POUR ECHANGER DES INFOS, DES TOP SECRET INEDITS, DES TESTS DE JEUX ET DES CENTAINES DE CADEAUX !

droite pour affronter l'ultime gardien qui vous sépare de ZELDA - ce gardien n'est autre que votre ombre. Voici une tactique qui, si elle n'est pas très brillante, présente l'avantage d'être efficace : quand l'ombre se trouve complètement séparée de vous, employez le "shield" et vous voilà prêt à combattre, car elle va commettre des erreurs dont vous pourrez profiter. Accroupissez-vous et manipulez sauvagement votre épée ; ne vous relevez pas avant le moment où l'ombre, exaspérée, va se mettre à bondir, soit verticalement, soit au-dessus de vous - profitez-en pour lui assener un coup en évitant de taper sur son bouclier. Pour vous reposer (car cette méthode est astreignante), éloignez-vous d'elle, ce qui la fera tenir tranquille. Quand l'ombre aura disparu, contentez-vous d'admirer la fin et vivement *Zelda 3* sur Super Famicom !

QUELQUES CONSEILS

Ne replacez pas les pierres dès que vous avez tué les gardiens, mais attendez d'acquérir les 3 caractéristiques au niveau 6 : vous vous épargnerez ainsi de longues séances destinées à vous aguerrir.

Ne replacez pas non plus un joyau avant d'avoir trouvé le trésor qui y est caché, sinon il sera perdu à jamais et vous devriez tout recommencer de zéro.

Il existe dans les palais certaines statues de chevaliers et des gargouilles, des régénérateurs rouges de magie : frappez les statues pour les obtenir. A chaque fois que vous ramassez un de ces régénérateurs, lancez le sortilège du "shield" - par exemple - ça vous permettra d'être protégé sans rien perdre de votre puissance.

Ne ramassez les sacs d'expérience trouvés dans les cavernes que si vous êtes en train de faire monter vos niveaux car une fois collectés, ces sacs ne réapparaissent pas.

Si vous trouvez un régénérateur rouge de magie et qu'il ne vous reste plus que 48 points, c'est-à-dire pas assez pour lancer le sort "life", n'attendez pas que vos points de magie aient de nouveau atteint leur maximum: lancez-le tout de suite après avoir ramassé le régénérateur car ce sort n'entamera votre réserve que du nombre de points qu'il vous manquait pour l'utiliser.

Enfin ne vous laissez pas emballer par votre ultime combat contre l'ombre : pensez à employer le sortilège "life".

NEC PC ENGINE

BLOODY WOLF (suite & fin)

(envoyé par Jean Pelliccioni)

...Vous devrez de nouveau passer les lignes rouges (mais il y aura cette fois des ennemis - les robots avec leurs lasers sur les côtés). Je vous conseille d'utiliser la deuxième technique pour franchir ces lignes, vous aurez alors plus d'espace pour riposter. Finissez-en en prenant le passage qui est au bout.

Surprise ! Votre ami est là, mais malheureusement se retourne contre vous. Pour l'avoir, évitez ses missiles ainsi que ses grenades spéciales et quand il se mettra à courir sur vous, esquivez-le et contre-attaquez. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il s'évanouisse... Ensuite allez vers lui (vous reprendrez son contrôle) et direction le passage au nord.

Vous vous retrouverez une fois de plus devant les lignes rouges. Un conseil : utilisez la deuxième technique pour faire des trous - certains soldats tomberont ainsi dans le piège. Sortez de cette zone par le passage qui se trouve à l'extrême-droite. Montez et éliminez les hommes en noir, ainsi que ceux qui sont équipés d'un lance-flammes (économisez le vôtre), puis empruntez le passage.

Vous serez de nouveau en face de **BLOODY WOLF**. Utilisez à fond votre lance-flammes quand il se mettra à tourner autour de vous (attention toujours à son laser et à ses boomerangs). Quand il aura été touché 3 fois, il changera de technique : ne vous concentrez que sur sa triste personne et cramez-lui la tronche !

Piétinez sa carcasse pourrie, avancez vers le nord en faisant gaffe aux gardes (ils lancent tous des grenades), puis vous aurez une petite surprise en guise de fin...

STE/AMIGA

OPERATION STEALTH

(envoyé par Olivier Namy & Patrick Bonne)

Vous arrivez à l'aéroport : il faut alors examiner le récupérateur (2ème fente de l'appareil qui distribue des journaux), puis utiliser une pièce sur le monnayeur - ce qui vous permet d'acheter un journal. Lisez-le, il vous indiquera avec quels pays les relations diplomatiques ont été rétablies. Allez ensuite dans les toilettes (il n'y a rien dans la poubelle) et entrez dans la première pièce à droite (la seule d'ailleurs qui soit ouverte). Une fois installé dans une cabine, actionnez la mallette et prenez le passeport américain ainsi que les billets qui se trouvent à l'intérieur (actionner passeport) - n'oubliez pas le stylo. Après tout cela, actionnez la calculatrice: vous accédez de cette manière à la partie secrète de la mallette. Choisissez la nationalité qui était mentionnée dans le journal, puis mettez le passeport vierge sur "ouverture". Après que vous avez actionné le bouton "valider" un superbe et réglementaire passeport vous sera délivré. Testez-le sur le garde, qui vous laissera passer, puis allez tailler une bavette avec la réceptionniste (elle vous donnera un télégramme).

En arrivant dans l'écran suivant, utilisez le billet sur le garde et dirigez-vous vers la salle de récupération des bagages : jetez un regard scrutateur jusqu'à ce que vous remarquiez le nom de Martinez sur une valise. Actionnez-la et vous obtiendrez un rasoir et une montre. Avant de repasser à la douane, direction les toilettes (portes à droite). Actionnez le rasoir, dont vous sortirez un câble électrique et branchez ce câble sur une prise - le rasoir n'étant rien d'autre qu'un magnétophone -, vous écouterez alors un message qui vous indiquera le lieu de rendez-vous avec votre contact et le signe de reconnaissance à utiliser. Lorsque tout ceci a été accompli, montrez au douanier toujours le même passeport et sortez de l'enceinte de l'aéroport.

Attendez sagement un taxi, montez dedans (les hommes d'abord, tant pis pour une famille qui attendrait !). Ce véhicule va vous déposer dans une impasse... Avant toute chose, allez à la banque et utilisez la liasse de billets sur le préposé (celui qui se trouve derrière le guichet prend un air inquiet lorsque vous l'examinez) - il vous rendra de la monnaie car attention, il faut changer tous les talbins.

Retournez à l'écran précédent et achetez la fleur que le message vous réclamait (il suffit d'utiliser la monnaie sur le fleuriste). N'oubliez pas de mettre cette jolie fleur à votre boutonnière en utilisant celle-ci sur John. Rendez-vous ensuite au parc (passez par le haut lorsque vous êtes devant la banque) et allez vers le banc : le contact qui devait vous rejoindre se fait tuer, mais a le temps de vous remettre une clef et une carte. Surtout partez vite - sinon c'est la fin !

Retournez à la banque, utilisez clef et carte sur le banquier et descendez les escaliers jusqu'à la salle des coffres. Actionnez le dernier en bas à droite (son numéro doit être celui qui est inscrit sur la carte). Prenez la mallette et actionnez la calculatrice. Il faut prendre le boîtier mais l'enveloppe va se révéler inutile : deux étranges personnages du K.G.B. surgissent et vous piquent cette enveloppe et la mallette - vous vous retrouvez finalement au fond d'une grotte ficelé comme un saucisson.

Actionnez le sol : vous allez découvrir un morceau de métal, utilisez-le sur les liens et miracle !... la liberté est au bout de l'opération. Mais le plus dur reste à faire (il est conseillé de sauvegarder à ce niveau de la partie) car il faut sortir de la mine. En actionnant encore le bout de ferraille, vous découvrirez un pic ; dirigez-vous vers la paroi rocheuse qui se trouve en face de vous et prenez position entre les deux grosses pierres. More action sur le pic : une brèche va apparaître et vous pourrez vous y faufiler à coups répétés de l'outil en question - après il va falloir savoir nager et ne pas rester trop longtemps sous l'eau. Si vous arrivez à ressortir (ce qui relève de la gageure), dirigez-vous vers l'hôtel (en bas de l'écran où figure la banque, mais surtout achetez un bracelet au vendeur qui opère sur la plage...

Ensuite regagnez l'hôtel et montez au troisième étage sans prendre l'ascenseur - ne vous occupez pas de la femme de mé-

nage-, dirigez-vous vers la troisième porte (nouvelle sauvegarde indispensable ici). Actionnez-la et pénétrez dans la chambre...

Après plusieurs péripéties, vous allez vous retrouver sur un bateau et la première chose à faire sera d'actionner le bracelet. On va vous jeter à l'eau : lorsque votre personnage va apparaître totalement dans le troisième écran, actionnez encore le bracelet et vous serez libre de tous vos mouvements. Mais galanterie oblige, il faut d'abord sauver la fille. Attendez qu'elle touche le fond et actionnez fille - si vous avez été assez rapide, tout le monde remontera sans problème à la surface. Vous n'avez plus qu'à lire tout ce qui apparaît sur l'écran.

Ensuite vous devrez affronter quatre labyrinthes, l'essentiel étant d'enfermer les gardes dans des portions de couloirs grâce aux murs pivotants. Dans les douches, actionnez le garde, examinez les rangers, prenez les lacets et utilisez-les sur le garde, de même que la serviette. Prenez les vêtements et les rangers, le verre sur le lavabo et sortez. Allez sur la gauche et pénétrez dans la remise. Actionnez le tiroir en bas à droite et saisissez-vous d'un tampon vierge, actionnez le tiroir de la deuxième rangée de gauche, prenez une paire de lacets et utilisez-la sur les rangers, sortez, puis à droite et vers le fond. Pour exécuter l'ordre de l'officier, revenez sur vos pas et entrez par la première porte qui se trouve à votre gauche. C'est le poste de surveillance.

Actionnez le débarras qui se trouve sous la console, prenez le canot de sauvetage, utilisez le verre sur la fontaine, examinez le vêtement sur le lit et emparez-vous de l'ordre de mission. Puis sortez et retournez voir l'officier. Il n'est plus là mais dans son bureau, sur la gauche de la porte à dactyloscope. Entrez, donnez-lui le verre d'eau et prenez le tampon sur son bureau pendant qu'il vous tourne le dos - sortez et revenez au poste de surveillance.

Actionnez l'étui à cigarettes, actionnez la première cigarettte, utilisez la feuille de celle-ci sur le verre, prenez le tampon encreur qui se trouve sur l'imprimante à la droite du fauteuil, utilisez le tampon sur le tampon encreur puis sur l'ordre de mission. Sortez et revenez au dactyloscope. Utilisez l'empreinte sur le dactyloscope, avancez puis glissez l'ordre de mission tamponné dans la boîte aux lettres du garde.

Dans le deuxième couloir, utilisez le câble électrique sur la prise, actionnez le rasoir, utilisez le rasoir sur la poubelle et avancez à droite.

Dans le poste de commande, attendez la diversion, utilisez alors la cigarette à bague rouge (c'est la dernière de la liste) sur l'ordinateur. Quand Otto a parlé, actionnez Otto, utilisez le disque sur le lecteur laser, sortez très vite de la pièce par la porte qui se trouve sur la gauche. Au final, utilisez le tendeur sur la bombe pour l'hélicoptère, puis avant le plongeon, actionnez le canot de sauvetage. The end...

SEGA

THE NINJA

(envoyé par Fernande Ponchel)

STAGE 1

Dans ce stage figurent trois rouleaux : rouge, vert et bleu.

- Le rouleau rouge est transporté par le ninja bleu à proximité du premier gros rocher.
- Le rouleau bleu est transporté par le troisième ninja bleu, près du deuxième gros rocher.
- Le rouleau vert : après le deuxième gros rocher se trouve un ninja se transformant en pierre. Tuez-le et le rouleau est à vous.

Ce stage ne pose aucun problème. Toutefois, pour tuer Ninniku, placez-vous face à lui et tirez-lui dessus à l'aide du bouton 2 de la manette.

STAGE 2

Il n'y a qu'un seul rouleau : un rouge, que vous obtiendrez en tuant le ninja qui se transforme en pierre juste après la survenue des ninjas sortis de terre. Ces derniers ne possèdent aucun rouleau.

De plus, dès qu'ils ont lancé un shuriken, ils disparaissent définitivement sous terre - donc n'essayez pas de les anéantir, c'est inutile... Attention tout de même à leurs shurikens ou aux rochers qui roulent

(n'hésitez pas à tirer sur les shurikens adverses pour les neutraliser ou à disparaître lorsqu'un rocher est sur le point de vous toucher)

Pour tuer Ninniku, même technique qu'au stage n°1 en faisant plus particulièrement gaffe aux avalanches de rochers.

STAGE 3

Deux rouleaux sont dissimulés ici : un rouge et un bleu.

- Le rouleau rouge s'obtient en tuant l'un des six loups de la troisième horde.
- Le rouleau bleu se trouve transporté par l'un des deux ninjas, après la troisième horde de loups.

Pour vous débarrasser de ceux-ci, reculez dès qu'ils apparaissent et tirez à l'aide du bouton 2 de la manette ; si vous possédez le rouleau rouge, attendez qu'ils soient en ligne pour les abattre d'un seul coup et ainsi récolter un 100% avec une vie à la clef.

Pour tuer Ninniku, descendez jusqu'à un

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14 et 18 sont épuisés

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.
N°21 Consoles : Super Thunderblade, SuperMario 2, etc.

PORT GRATUIT

N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été,100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots,Nintendo.
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage : la fête est finie !

N°30 Psygnosis, Electronic Arts, Super Shinobi.
N°31 Harricana, banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?, CD-ROM/CDI.
N°33 Numéro scandaleux, 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech, Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi: Reportages Microprose, Microsoft
N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow. La Super Grafx.
N°37 Tout sur la NEO-GEO. Le CES de Chicago.
N°38 Spécial Eté. Nouveautés Cryo, Sierra, Coktel et Loriciel.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
.....x 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) .....F.
.....x 15 francs (à partir du numéro 30) .....F.
Pour l'étranger et les D.O.M./T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus).....F.
Total: .....F.

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....
Adresse.....
Ville.....Code postal .....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

rocher dès qu'il apparaît à l'écran et placez-vous derrière. Puis reculez encore jusqu'à ce qu'il y ait un centimètre d'écart entre le sommet du rocher et la bordure supérieure de l'écran (attention à bien rester face au rocher). Ninniku viendra s'y placer et restera coincé - on ne verra plus que ses pieds. Assaisonnez-le sans avancer jusqu'à ce qu'il meure.

STAGE 4

Seulement un rouleau vert dans ce stage. Il se trouve dans la statue en forme de chien, à gauche. Pour le voir apparaître, tirez plusieurs fois dans la partie inférieure de cette statue (le rouleau se manifestera à proximité).

Repérez bien les «kuno-ichi» derrière les maisons avant d'avancer et progressez en vous écartant des bâtisses car les sauts de ces nymphettes vont se révéler mortels si elles arrivent à vous tomber dessus.

Pour tuer Ninniku, semez-le rapidement dès qu'il apparaît en reculant et placez-vous contre le côté droit de la grande maison. Lorsque Ninniku refera surface, il sera devant vous. Contentez-vous de lui tirer dedans pour l'éliminer.

STAGE 5

Uniquement un rouleau rouge à trouver ici. Vous allez l'obtenir en tuant le deuxième ninja qui survient sur la gauche.

Dès le début de ce stage, placez-vous sur les rondins du bas du tableau. De cette manière, vous n'aurez aucun mal à exécuter les ninjas et vous serez déjà en place quand Ninniku viendra vous emmerder. Pour vous en débarrasser, placez-vous sur l'un des rondins de bois qui se trouvent dans la partie inférieure de l'écran. Mettez ensuite votre personnage dans la position diagonale/droite et dès que Ninniku passe à votre portée, tirez-lui dessus (faites attention à l'arme qu'il vous envoie).

STAGE 6

Un vert et un rouge cette fois.

- Le rouleau vert se trouve dans la première des deux îles. Allez au bout de celle-ci, vous déboucherez sur un arbre. Touchez-le et le rouleau est à vous.

- Le rouleau rouge, vous l'obtiendrez en tuant une nymphette dès l'abord de la deuxième île.

La difficulté de ce stage réside dans le fait que des "kuno-ichi" sont cachées dans les ombres des maisons et qu'il est impossible de les voir - sauf au moment où elles vous sautent dessus. Voici donc leurs emplacements : la première est dissimulée dans l'ombre de la première maison ; la deuxième se planque à l'abri de la maison de droite située juste avant la première île ; la troisième se trouve dans l'ombre de la maison de gauche, juste après la première île.

Pour tuer Ninniku, reculez jusqu'au premier arbre qui se trouvera sur votre route. Placez-vous ensuite un peu plus bas que ce dernier tout en vous mettant en diagonale/droite. Dès qu'il se trouve à portée, tirez (toujours en gaffant ce qu'il envoie).

STAGE 7

C'est parti pour un rouleau rouge ! Il vous faudra tuer le sixième cracheur de feu pour l'avoir. Ces cracheurs n'ont pas de place fixe. C'est-à-dire que lorsque vous vous placez en bas, ils apparaissent en haut et inversement. Il est donc conseillé de faire évoluer votre personnage au milieu et à droite de l'écran - les cracheurs de feu arriveront ainsi une fois en bas, une fois en haut etc.

N'essayez pas de contourner les chevaux, passez plutôt à travers au moyen de la disparition.

Pout tuer Ninniku, placez-vous au centre, à droite de l'écran et tirez-lui dessus. Si un canasson fonce sur vous, disparaissez tout en restant sur place, puis dès que vous revenez à l'écran, continuez à tirer sans merci.

STAGE 8

Et deux rouleaux !

- Le rouleau rouge : dans le premier jardin vous trouverez à l'entrée un ninja qui a le pouvoir de se transformer en pierre. En le touchant, vous obtiendrez le précieux rouleau.

- Le rouleau vert : en touchant l'arbre qui pousse dans le deuxième jardin, tout en haut, à vous le rouleau !

Pour demeurer en sécurité et ne pas succomber sous les assauts des ninjas qui sortent de terre, il suffit de longer les murs des jardins ; dès que vous voyez que l'un d'eux va se manifester, reculez tout en tirant (avec le bouton 2) un bon nombre de shurikens jusqu'à la mort du fauteur de troubles. Avant d'entrer dans le deuxième jardin, dépassez légèrement les portes : trois ninjas feront leur apparition. Tuez-les et ainsi vous n'aurez plus aucun problème avec eux (ils ont la sale manie de danser autour de vous en balançant des shurikens quand vous êtes dans le jardin).

Pour tuer Ninniku, même technique efdficace qu'aux stages 1 & 2. A la castagne et sans tarder !

STAGE 9

Deux rouleaux accessibles dans ce stage.

- Le rouleau vert : pour l'obtenir, il suffit de longer la paroi droite de l'écran, à l'extrémité de la muraille. A un certain moment il apparaîtra à proximité de votre personnage.

- Le rouleau rouge : dans la deuxième série de ninjas gris, tuer celui de droite, en bas, pour vous en emparer. Le rouleau vert vous permet de finir le stage. Ne tuez surtout pas Ninniku, sinon vous ne pourriez pas utiliser le passage secret du stage 10. Si un rocher qui roule vous menace, tirez dedans.

STAGE 10

Un seul rouleau rouge dans ce stage. Près du lac, sur le chemin dallé, vont arriver deux ninjas. L'un lance des faucilles, l'autre des shurikens. Ce dernier vous permettra de gagner le rouleau.

Si vous possédez les cinq rouleaux verts, vous pourrez utiliser un passage secret qui vous conduira directement au stage 13. Après l'escalier se trouvent trois petites colonnes, avancez jusqu'à la troisième et dès que vous l'avez atteinte, tirez dedans trois fois puis disparaissez trois fois : le passage s'ouvrira alors sous vos pieds...

STAGE 13

Un bleu et un rouge pour conclure...

- Le rouleau rouge : à la fin du premier chemin de gauche arrive un ninja (en provenance du côté gauche de l'écran). Tuez-le pour avoir le rouleau.

- Le rouleau bleu : l'un des ninjas du deuxième chemin à droite le transporte. A vous de jouer pour lui piquer.

Ce stage constitue une sorte de petit labyrinthe... Prenez le chemin de gauche, puis celui de droite et celui du milieu. Essayez de semer les ennemis qui se trouvent derrière vous en les faisant pénétrer dans des voies sans issue. Ne reculez jamais car les ennemis reviennent, même si vous les avez tués au préalable.

Pour tuer Gyokuro : lorsque vous arrivez à la fin du troisième chemin, il surgit ; reculez alors et envoyez-lui le plus rapidement possible des shurikens. Si par malchance il vous mitraillait,disparaissez et recommencez l'opération jusqu'à sa mort. **LA PRINCESSE EST A VOUS !**

ALTERED BEAST

(envoyé par Frédéric Manzano)

Voici quelques astuces pour se débarrasser des "chefs" sur la 8 bits...

Pour battre le chef du niveau 1 (Aggar): il faut tirer avec les boules de feu tout en esquivant les têtes. Attention, elles tombent sur vous - il faut donc se placer tout au début (près d'Aggar) et reculer jusqu'à la dernière tête, puis avancer etc.

Pour battre le chef du niveau 2 (Oeil) : évitez les spores (on peut les détruire en tirant au moyen des éclairs ou de la force électrique du dragon). Vous devez viser l'ouverture et quand vos coups se révèlent bons, Oeil devient rouge quelques instants.

Pour battre le chef du niveau 3 (Crocodile-Larve) : Mettez-vous en dessous de la boule et tirez avec le pilier de feu (faites gaffe

quand il est en bas à droite de l'écran). Si vous réussissez, il prendra différentes couleurs (quand il devient or, c'est presque fini).

Pour battre le chef du niveau 4 (la forme démonique de Neff) : Neff ressemble à une espèce de croisement entre un sanglier et un rhinocéros. Le mieux est de le tuer avec la flèche d'or et de le surprendre par-derrière. A chaque fois que vous allez lui rentrer dedans, vous allez tomber sur le cul ! Mais relevez-vous vite : vous pouvez essayer de le bloquer dans un coin de l'écran, lui aussi prendra différentes couleurs.

QUELQUES TRUCS

Il existe 4 options "continue".

Pour obtenir la première : manette en haut à gauche + les deux boutons simultanément.

Pour la seconde : idem, mais la manette en haut à droite.

Pour la troisième : toujours pareil, mais la manette en bas à droite.

Pour la quatrième : idem, mais la manette en bas à gauche.

Pour commencer avec 5 barres de niveau de vies : manette en haut à gauche + les 2 boutons simultanément sur la page d'intro (maintenir jusqu'à la fin du message de Zeus).

SUPER SHINOBI

(envoyé par Arthur Canavesio)

ASTUCES

Pour commencer, allez dans les options. Prenez 0 shurikens et attendez 20 secondes, vous les obtiendrez en quantité infinie - choisissez également le level "easy". Vous pouvez effectuer des sauts d'une plus grande amplitude en réappuyant sur le bouton de saut (il vous sera possible de tirer pendant ce temps). Pour les samouraïs, il suffit d'avancer en tirant, ce qui les empêchera de frapper. Les POW que vous ramassez vous procurent un tir plus puissant et une protection de plus, grâce aux petites épées que vous brandissez. En ce qui concerne les pouvoirs que vous pouvez choisir en vous mettant sur pause, vous ne pouvez qu'en obtenir un - sauf si vous en ramassez un de plus...Les tremblements de terre, eux, vous bouffent une vie à chaque fois.

Enfin, il est indispensable de maîtriser le double saut.

LEVEL 1

1ère partie

Sans difficultés, sauf avec les samouraïs.

2ème partie

Pour ouvrir le mur, il faut se placer sur le socle. Traversez ensuite la demeure, prenez à droite et montez sur l'autre socle. Retournez dans la maison, le sol s'ouvrira et vous aboutirez dans une autre maison... Allez à droite et ça y est : voilà le SAMOURAI BLEU! Pour le battre, il faut se placer sur la plate-forme à gauche et quand il abaisse son épée, faire un double saut, puis finalement lui tirer dans la tête.

LEVEL 2

1ère partie

Allez complètement à droite quand vous verrez une bûche descendre une cascade et emparez-vous du pouvoir qui vous fournit les grands sauts. Il s'agit maintenant de bondir sur la bûche quand elle se trouve en position verticale et de sauter sur une plate-forme quand elle se trouvera à portée. Continuez à droite et si vous tombez sur d'autres bûches en position verticale, sautez de l'une à l'autre le plus vite possible - pour parvenir enfin tout en haut, à droite.

2ème partie

Ici, vous pouvez passer par les toits, ce qui se révèlera beaucoup plus facile et si vous

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebels Mégablast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°10 (*Mental Hangover*)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

tombez, ne refaites pas le tour car il ya des plates-formes au-dessus de vous.

LES NINJAS : dès que l'un d'eux se trouve en place au-dessus de vous, décalez-vous pour rester indemne et frappez-le. Quand il n'en reste plus qu'un, utilisez un pouvoir et si vous n'en avez plus, tirez-lui tout bonnement dessus. Une fois acculé dans un coin, il ne pourra plus s'en sortir.

LEVEL 3

1ère partie

Là, il faut passer d'un côté à l'autre du grillage en faisant un double saut. Faites attention aux Rambo qui sont armés de lance-flammes et pour les passer, utilisez le champ protecteur.

2ème partie

Après être parvenu à l'aéroport, vous vous retrouvez dans un avion. Montez sur l'escalier mécanique et prenez garde aux portes qui s'ouvrent en cherchant à vous éjecter. Continuez à monter et allez à droite ; arrivé au premier escalier mécanique, commencez à tirer en descendant - vous ferez apparaître une vie. Remontez après vous en être emparé et poursuivez à droite en descendant, puis tirez au-dessus de la dernière porte : une vie apparaîtra.

LE CERVEAU : Si vous possédez plus de trois vies, utilisez le tremblement de terre quand le container s'ouvre et que le cerveau se manifeste. Si vous n'en avez pas, détruisez-le quand il sort.

LEVEL 4

1ère partie

Tout au début et en haut de l'écran, se trouve un pouvoir. Faites-le apparaître en lui tirant dessus : une grande quantité de caisses contiennent des bombes - attention !

2ème partie

Emparez-vous du troisième pouvoir - qui vous sera très utile. Quand vous parviendrez à une caisse et distinguerez une grue, ne montez pas dessus, mais sautez : vous verrez un trou. Engagez-vous dans cette excavation et dirigez-vous vers la droite. Montez sur la grue pour passer de l'autre côté et faites en sorte de ne pas tomber dans les flammes. Descendez enfin sur un débris.

TERMINATOR : placez-vous en haut à gauche. Pour l'atteindre, il faut faire un double saut et lui tirer dans la tête. Lorsqu'il se met à lancer une voiture, un bidon ou tout autre objet contondant, accomplissez un double saut : l'objet vous passera dessous ; quand il explose, ne vous faites surtout pas toucher.

D'ailleurs, vous pouvez aussi le tuer au moyen de deux ou trois tremblements de terre.

LEVEL 5

1ère partie

Utilisez le troisième pouvoir, qui vous permettra de monter sans passer par les escaliers mécaniques, mais faites attention aux lasers qui se trouvent sur les côtés ou au plafond - ils vous serviront d'élévateurs.

2ème partie

Elle est très dure, vous devrez comme dans l'aéroport passer d'un plan à un autre - seules les voitures rouges peuvent vous toucher. Si vous faites un double saut à partir de la route et que vous aboutissez sur le pilier, cela vous placera à gauche.

LE CAMION : Pour le détruire, il faut tirer en longues rafales sur les boules rouges qui sortent des canons. Au premier, restez où vous êtes : l'embouchure du canon restera silencieuse (pas de tir) - il vous suffira de sauter agilement par-dessus les étincelles et de tirer ensuite. Au deuxième, placez-vous directement sur le canon pour que la boule ne puisse pas vous atteindre (donnez-lui des coups de pied). Quant au troisième, agissez comme avec le premier tout en restant dans le creux qui se trouve devant le canon.

LEVEL 6

1ère partie

Les Chinois qui brandissent une sorte de bâton divisé donnent alternativement des coups en haut et en bas (méfiez-vous d'eux, ils sont d'une force redoutable !) et les danseuses retombent exactement là où vous vous êtes placé. Il suffit pour leur échapper à coup sûr de se décaler après le premier feu... Dans le mur orné d'insignes se trouvent d'un côté un pouvoir, et de l'autre un cœur.

(A suivre)

MSX

ARKANOID 2

(envoyé par Frédéric Perez)

Voici le chemin le plus court et le plus facile pour parvenir à la fin du jeu (j'indique les sorties à emprunter à la fin de chaque tableau).

Round 0 : le monstre.
Round 1 : prenez à gauche.
Round 2 : à droite.
Round 3 : à droite.
Round 4 : à droite.
Round 5 : à droite.
Round 6 : à droite.
Round 7 : à gauche.
Round 8 : à gauche.
Round 9 : à droite.
Round 10 : à gauche.
Round 11 : à gauche.
Round 12 : à droite.
Round 13 : à gauche.
Round 14 : à gauche.
Round 15 : à gauche.
Round 16 : aucune importance.
Round 17 : aucune importance.
Round 18 : à droite.
Round 19 : à gauche.
Round 20 : à droite.
Round 21 : à gauche.
Round 22 : à droite.
Round 23 : à gauche.
Round 24 : à droite.
Round 25 : à droite.
Round 26 : à gauche.
Round 27 : à gauche si vous avez le laser, sinon à droite.
Round 28 : à gauche.
Round 29 : à droite.
Round 30 : à gauche.
Round 31 : à droite.
Round 32 : à gauche.
Round 33 : aucune importance.
Round 34 : aucune importance, c'est la fin.

QUELQUES TRUCS

Au round 5, essayez d'avoir les 3 balles et coincez-les en haut : les monstres vous feront gagner des points et des vies.

Au rounds 15 et 16, il faut impérativement s'emparer d'un laser.

Au round 17, il faut tuer le monstre du premier coup. Ne ratez pas votre affaire car en cas d'échec vous perdriez le laser acquis précédemment.

Au round 18 (si vous n'avez pas été tué juste avant), vous retrouvez votre laser et tout sera alors beaucoup plus facile. Ne prenez aucun "item" - sauf celui qui est dissimulé dans le mur spatial (rectangle jaune entouré d'une bulle).

AMSTRAD CPC

THE LAST NINJA 2

(envoi anonyme)

NIVEAU 1

Passez derrière le rideau et donnez un coup de poing dans le panneau de la porte qui clignote. Retournez au balcon et passez par la trappe. Ensuite rendez la clef et passez la porte sans marcher sur le tapis.

Prenez le chemin de gauche puis celui du bas (très rapidement pour éviter les jets du jongleur ; grimpez à la grille, sautez par-dessus les trous, prenez le bâton, redescendez de la grille et emparez-vous des plans. Repassez après le jongleur, puis éliminez le garde et saisissez les 2 shurikens dans le pot situé entre les deux bancs. Enfilez le chemin de gauche et ouvrez le portail avec la clef ; après, montez et prenez les vies dans la charrette puis passez le portail.

Une fois devant la rivière, sautez sur la barque et sur la rive opposée. Evitez l'essaim d'abeilles et prenez le chemin de gauche... Sur l'îlot, décrochez le bateau avec le bâton,

puis revenez et empruntez le sentier de droite; passez encore la rivière grâce à la barque.

NIVEAU 2

Descendez la rue jusqu'au feu, traversez les deux rues quand le feu ne clignote plus puis allez tout droit : prenez des vies dans la charrette et des bouteilles plus loin. Traversez la rue et direction la droite, emparez-vous d'une clef abandonnée près de la porte de la petite maison. A présent, faites le chemin inverse et une fois arrivé au point de départ, prenez le passage de droite, descendez la rue puis ouvrez la bouche d'égout avec la clef.

NIVEAU 3

Passez la porte de gauche et prenez la clef dans la porte de droite ; sautez par-dessus le trou, droite, ouvrez la grille avec la clef et descendez à reculons. Passez la troisième porte à droite, avancez et engouffrez-vous par la porte du milieu. Evitez les rats et empruntez la porte de droite, puis celle qui se trouve derrière le crocodile.

NIVEAU 4

Allez à droite, montez l'échelle et prenez la carte qui vous attend au bout de la passerelle; redescendez et continuez jusqu'aux rails - sautez les chariots et continuez. Bondissez ensuite à toute allure par-dessus les rails électrifiés et descendez. Puis sautez sur les caisses pour éliminer le garde qui vous barre le chemin et avancez. Vous allez vous retrouver près d'une grosse machine : tournez à droite et placez-vous devant la panthère, qui essaiera (la vilaine !) de vous mordre - à ce moment-là reculez, et la panthère libèrera le passage. Ensuite utilisez la carte pour appeler l'ascenseur.

NIVEAU 5

Entrez dans la première pièce à droite et emparez-vous sans hésiter du code de l'ordinateur. Prenez les shurikens dans la seconde salle à droite ; enfin, dans la troisième salle, ouvrez l'accès à un passage secret grâce à l'ordinateur. Puis montez l'échelle et continuez jusqu'au ventilateur - là, tirez un shuriken dans les pales du ventilo et ouvrez la grille...

Sautez vers la gauche et continuez jusqu'à une échelle, montez et accrochez-vous à l'hélicoptère.

NIVEAU 6

Lorsque l'hélico va se trouver en phase descendante, laissez-vous tomber sur la tour et sautez sur les piliers pour gagner le toit de la maison - introduisez-vous par la petite fenêtre que vous ne manquerez pas de remarquer.

Prenez ensuite la deuxième porte à droite pour prendre la corde et descendez l'escalier à toutes jambes. Dans la première salle, arrêtez immédiatement l'alarme en appuyant sur les boutons dissimulés sous la bibliothèque.

Prenez les vies dans la deuxième salle et empruntez la porte située près de l'escalier ; une fois dans la cave, appuyez sur l'interrupteur incrusté dans le mur sans vous prendre les pieds dans les casiers remplis de bouteilles. Pour la chaufferie, ouvrez d'abord le premier panneau à gauche, puis le second (toujours à gauche).

Dans la pièce de l'Etoile, allumez toutes les bougies sauf une, faites coulisser le portrait sur ses rails et tapez le code de l'ordinateur - prenez ensuite ce qu'il y a dans le coffre-fort.

Le Shogun survient alors : attirez-le dans l'Etoile et éliminez-le ; enfin, allumez une dernière bougie - sans quoi il renaîtra...

PC & COMPATIBLES

SRAM

(envoyé par Laurent Cormerais)

Comment arriver à la fin de ce jeu d'aventure ?

NIVEAU 1

Dès le début, ça commence mal : vous êtes dans la peau d'un personnage - mais lequel ? Et quel est le but du jeu ? Bonne question et il n'y a que les pas idiots et les anti-Censuros qui trouveront... heureusement pour certains... j'arrive !

Apparaît devant vous un paysage meublé d'un menhir. Tapez "REGARDER LE MENHIR" puis "LIRE TEXTE". Le texte explique le but du jeu : votre roi se trouve prisonnier d'un méchant prêtre et vous allez devoir le délivrer. Dirigez-vous vers le nord, vous allez tomber sur des arbres et des broussailles : "MONTE DANS L'ARBRE", "REGARDER NID", "PRENDRE COUTEAU". Muni du couteau, prenez la direction de l'est, vous vous retrouvez près d'une cascade. Tapez "TRAVERSER CASCADE", "PRENDRE PELLE" et "ENTERRER SQUELETTE" (vous récupérez ainsi des indices), "REGARDER TONNEAU", "PRENDRE GOURDE", "PRENDRE EAU". Vous voici prêt à braver tous les dangers.

Allez vers l'ouest - là le décor change quelque peu : le désert, les vautours et les cactus forment un ensemble bien peu sympathique; Toujours dans la même direction s'affiche une épave de bateau à voile (superbe !). Tapez "RENTRER DANS VAISSEAU", "OUVRIR COFFRE", "PRENDRE OR" puis "SORTIR". En avant vers le nord! Un gentil loup-garou vous regarde d'un air distrait, mais il est préférable de ne pas s'attarder...

Direction est (pour aller voir l'ermite). Une fois devant lui, tapez "PRENDRE FLUTE" ; pour qu'il vous la donne, "HOMME" en réponse à sa question. Ne vous gênez pas, pénétrez dans sa maison ("RENTRER MAISON") et rangez ("RANGER"). En récompense, il vous fournira des indices précieux. Tapez "SORTIR" et direction l'ouest. Dire au loup-garou "T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS" et il en meurt, puis "COUPER OREILLE".

Sud, est, est, est, sud. Un paysage montagnard s'étale devant vos yeux "PRENDRE ARC". Est, sud, "PRENDRE CANNE", ouest.

Tapez "PRENDRE FEUILLE", "PRENDRE GLAND", "DONNER GLAND AU SANGLIER". Un petit tour vers l'est et vous découvrez un pont : "TRAVERSER PONT". Mais derrière cet ouvrage d'art se trouve une saloperie de serpent (du style : bouge pas, j'te mords quand même !). Tapez "TUER LE SERPENT" puis "PRENDRE PEAU". Maintenant ouest, ouest, sud. Beeerk ! des marécages et une liane... une liane ? "BALANCER LIANE" et ayyayyaa ! Même que ça marche ! "PRENDRE FLECHE", "BALANCER LIANE".

Après cette petite folie passagère, vous vous dirigez vers l'ouest - vous allez distinguer à l'horizon une île, "NAGER", "CREUSER", "PRENDRE ŒUFS" et retour vers l'ouest, encore l'ouest puis "JOUER DE LA FLUTE", "DONNER ARC ET FLECHE", "MERCI". Maintenant une petite promenade, nord, nord, "BOIRE" (sinon, bonjour la mort rapide...), nord, nord, est, est.

Vous vous retrouvez devant l'ermite, "DONNER NENUPHAR" ; il s'empare de tous vos ingrédients et vous donne une fiole. Ouest, sud, est, est, est. Un petit lutin se présente sur votre écran, "DONNER FIOLE" - vous venez de passer le premier niveau !

NIVEAU 2

Une donzelle pas moche, dotée des montgolfières de Sabrina, se pointe sur votre écran !!! Tapez "PARLE" et elle vous donnera des vies. Vous arrivez ensuite devant une prison surveillée par deux gardes, "DONNER ARGENT", "SOULEVER PAILLASSON", "PRENDRE CLEF", "OUVRIR PORTE", "ENTRER". Trois prisonniers sont assis, redonnez-leur des forces "DONNER DE LA FORCE", puis délivrez votre roi bien-aimé (keskil est laid !) : il vous fait chevalier - ensuite scène finale pas des plus belles...

3615 MICRONEWS

INFOS, JEUX, TELECHARGEMENT, CONCOURS... TOUT UN MONDE

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.-

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 15 Septembre 1990)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.) - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + livre (50) + manuels + disks avec news + lecteurs 5"1/4 + housses + West Phaser + utilitaires + 1 75HB Sony + câble Péritel + cassettes + livres. Le tout 4 000 F. **Marc Audibert, 39, rue Jeanne-Gleuzer, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.23.59 après 19 h.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick Pro 500 + pistolet Magnum + nombreuses disquettes & revues : 2 500 F. Urgent ! **Nicolas Clerc, 9 bd Vélasquez, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.22.97.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur disks + synthèse vocale + crayon optique + 75 jeux + manuel + livres + disks vierges. Le tout TBE : 2500F. **Thierry Lemarchand, 1, rue Gounod, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.37.53.**

Vds CPC 464 écran monochrome + nombreux jeux + 2 manettes + adaptateur Péritel. Prix : 1 400 F à débattre. Vds à part 1 lecteur de disquettes DDI1 + 50 disquettes pleines de jeux + extension 64 Ko : 1 000 F à débattre. **Jérôme Ravera, 4, impasse Lulli, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.19.64.**

Vds Amstrad CPC 6128 D7 couleur + tuner + radio-réveil + bureau + magnéto + cordon + joystick + 20 utilitaires. Téléphoner pour prix. **Martial Ercolano, chemin de Sormion bât. D2, 13009 Marseille. Tél. : 91.25.28.46.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 200 jeux, K7, D7 + cordon + lecteur K7 et imprimante + Hacker + joystick + revues, valeur : 2 500 F. Imprimante Epson FX800 + Textomat, valeur : 2 000 F. Le tout 4 200 F à débattre. Cadeaux : D7, Magic Sound, Original Music. **Rithy-Maly Vong, 2, allée des Platanes, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.29.22.68.**

Vds pour CPC 6128 Multiface 2+ : 460 F. Jeux (Les Incorruptibles, Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Strider, Double Dragon, Les Passagers du Vent), chaque disquette 100 F. **Claude Chaudet, 3, chemin de la Léchère, 06130 Saint-Genis-Pouilly. Tél. : 50.42.04.52 (après 17 h).**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 70 jeux + utilitaires + manette (sous garantie) + revues + manuel TBE (89). Prix : 2 500 F à débattre. **Frédéric Maillan, 71, bd de Roux, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.06.67.**

Vds CPC 464 mono + synthé vocal + 50 jeux originaux + souris AMX neuve + joystick. Le tout TBE & sous garantie : 2 200 F à débattre. **François Théodore, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél.: 46.36.83.77.**

Vds pour CPC 464 originaux : 50 F pièce (Barbarian 2, Skateball, Silkworm etc.). **Gaël Vivier, Saint-Martin-des-Besaces, 14350 Le Bény-Bocage. Tél.: 31.68.30.76.**

Vds CPC 6128 garanti 6 mois + moniteur couleur + 40 jeux housses et protec. + tapis + souris + manette cse double emploi. Prix : 2 500 F. **David Kasana, 12, rue Pasteur, 58000 Nevers. Tél. : 86.57.72.10.**

Vds CPC 6128 mono + jeux + joystick. Prix : 2 000 F. **Frank Ballereau, 23, rue des Acacias, 77140 Saint-Pierre-les-Nemours. Tél. : 64.28.65.31.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + câble téléchargement + 40 jeux environ (Double Dragon 1 & 2, Barbarian 2, Shinobi, AMC etc.), le tout 3 290 F. Revues gratis. **Stéphane Rosier, 18 & 20, rue Jules-Dupré, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.06.14 (ne pas avoir peur du répondeur).**

Vds CPC 6128 + monit. couleur CTM 644 + 50 jeux originaux dont très nombreux hits (Operation Wolf, After Burner, Barbarian, Gryzor, R-Type etc.) + revues Amstrad 100% + disquette Maths + manuel + utilitaires + joystick. Acheté 89, récemment révisé, le tout : 3 800 F. **Stéphane Roch, 86350 Joussé-le-Bourg. Tél. : 49.87.85.67.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + doubleur + disquettes avec jeux (Robocop, Operation Wolf, Crazy Cars 1 & 2 etc.) + revues + utilitaires (Discology, Music System) + livre Amstrad. Le tout TBE, prix à débattre. **Alain François. Tél. : 66.39.19.15 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + doubleur + superbe joystick + originaux (Shadow Warrior, Robocop, Dragon Ninja, Double Dragon 2, X-Out, Black Tiger, Captain Trueno etc.) + 1 tonne de revues + 1 surprise. Valeur : + de 7000 F. Le tout vendu 3 300 F. **Stéphane Douieb, 5, rue du Lieutenant-Colonel-Dax, 75018 Paris.**

Vds CPC 464 + lecteur disk + jeux + joystick. Prix : 2 000 F. **Andi Tarjani, 62, avenue Jean-Giono, O4100 Manosque. Tél. : 92.72.57.18 (heures repas).**

Vds CPC 6128 couleur + souris + scanner + digitaliseur télé/vidéo + station télé + nombreuses revues (100) + 230 programmes jeux/utilitaires + disks vierges + adaptateur Péritel. Le tout : 5 000 F. **Christian Luquet, 97, rue de Brément, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.44.07.30.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + DDI1 + disks + manuels. **Olivier Gentilin, 9, rue Maurice-Ravel, 71760 Le Breuil. Tél. : 85.56.31.68.**

Vds CPC 464 ayant son âge mais TBE ! + lecteur disk DDI + moniteur couleur + joysticks + jeux. Prix : 2 000 F. **Sébastien Mouchet. Tél. : 92.32.09.33.**

Très pressé ! Vds 1 jeu pour Amstrad CPC 464 : Ocean Beach Volley TBE. Prix : 60 F. Vous rembourserai le timbre. **David Delmont, 12, rue Jean-Goulonneau, 95870 Bezons.**

Vds CPC 464 + 50 jeux. Le tout TBE : 1 000 F. **Jérôme Beauvisage, 45, square François-Villon, 94250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : 60.75.69.26.**

Vds CPC 464 couleur + jeux (Cabal, Rick Dangerous). Prix : 1 000 F. **Bernard Kazimierczak, 16, bld de l'Esplanade, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.72.21.**

Vds disquettes originales Amstrad neuves (Defender of the Crown, Galaxy Force) et cassettes (Batman the Movie etc.). Liste contre 1 timbre. **Frédéric Guilbert, 4, rue Pérot, 90140 Anduze. Tél. : 66.81.86.10.**

Vds disks originaux pour CPC 6128 (Barbarian 2, Human Killing Machine, Forgotten Worlds, Vindicator, Shinobi) : 60 F pièce ou 280 F le tout. Urgent ! **Eric Sangerma, 5, rue de Thuès, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.99.32.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + synthétiseur vocal Tmp 1 + nombreux jeux originaux. Le tout en très bon état : 1 000 F. **Fabrice Rispal, 10, avenue des Alouettes, Domaine de l'Aunette 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.75.52.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + environ 35 jeux dont After Burner, Tiger Road etc. + utilitaires + revues. Très bon état : 2 900 F. **David Diale, 6, place Edison, 93420 Villepinte. Tél. : 48.61.51.86 à partir de 19 h.**

Vds jeux pour CPC 6128 (720°, Shinobi, Double Dragon, Forgotten Worlds). Prix : 100 F le jeu. Joystick compétition Pro 5005 : 100 F. **Yoann Jaffré, Le Braigno, 56700 Kervignac. Tél. : 97.36.56.73.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux logiciels + utilitaires + joysticks. Le tout en bon état : 2 000 F. **Fay Sadakhom, 293, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.00.00.76.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur (sept 89) + adaptateur TV + radio réveil + jeux originaux (Crackdown, Castle Master, Defender of the Crown - au total 130 jeux.) + kit de téléchargement + 2 joysticks (possibilité vente séparée). Prix : 3 400 F à débattre. **Claude Vergne, villa «Le Lieue», rue du Canada, 63150 La Bourboule. Tél. : 73.93.72.39.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + joystick Blaster + nombreux jeux. Etat neuf : 2 000 F à débattre. **Italo Ceccarelli. Tél. : (16) 82.91.71.32.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + nombreuses revues + nombreux jeux dont news (Wild Street, Ninja 2, Shinobi, Barbarian 2, Batman, Rick Dangerous, Robocop, Dragon Ninja, Double Dragon, Rambo 3). Valeur : 10 000 F. Sacrifié : 1 990 F. **Pascal Lagana, 13 bis, rue Edmond-imon, 59870 Vred. Tél. : 27.90.51.77.**

Vds jeux K7 Amstrad. Prix : de 40 à 110 F (Black Tiger, Double Dragon, Rainbow Island, Knight Force etc.). Plus de 20 titres. Liste sur téléphone? Vds manette pour 50 F. Le tout : 900 F. Vente séparée possible. **Germain Lafrogne, 6, route de Nancois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + DD1 + joystick + 30 jeux (disks et K7) + pistolet TBE. Valeur : 7 000F. Vendu : 5 000 F. **J.-Emmanuel Hugonnet, Le Retaille N° 11, 03290 Dompierre.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + système Rom Board avec rodhos. Très bon état général + livres et revues. Le tout : 3 000 F. **Philippe Frager, 48, rue Voltaire, 92400 Courbevoie. Tél. : 42.42.05.07 la semaine.**

Vds jeux sur CPC disks de 20 à 100 F. K7 de 20 à 100F. **Eric Kaufeld, 2, rue Ropp, 67300 Schiltigheim.**

Vds CPC 6128 monochrome + adaptateur couleur + câble magnéto + 100 jeux utilitaires (dont Discology, Art Studio) + bibliothèque (revues + livres) + imprimante graphique Seïkosha. Le tout en bon état : 3 500 F. **Johann Buscheck, 21, rue Vauban, 51100 Reims. Tél. : 26.36.52.23 heures de repas.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux (Crazy Cars 1 et 2, etc.) + livres Basic. Prix : 1 800F. **Jean-Bernard Peyneau, 8, avenue Charles-De-Gaulle, 69540 Irigny. Tél. : 78.46.34.25 après 19 h.**

Vds jeux CPC K7 + jeux Nintendo ou échange contre Game Boy de Nintendo. **Sébastien Falck, 92, avenue de la République à Bagnolet. Tél. : 43.60.51.47 région parisienne.**

Vds 6128 couleur + 3 joysticks + nombreux jeux + prise Péritel + imprimante DMP 2160 : 3 200 F. **Marc Baslat, bât. «Le Suffren» esc.C, Cannemarina, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.63.03.**

Vds CPC 618 + moniteur couleur + nombreux jeux (Gryzor etc.) + manette. Valeur : 4 300 F. Vendu : 2 800 F + revues gratuites. **Yohann Gallois, 15, allée de Bruxelles, résidence «Corvée Jolie» à Vandœuvre. Tél. : 83.54.01.68 entre 18 h et 19 h.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 200 jeux (Time Scanner, Impossamole, Rick Dangerous, Double Dragon etc.) + revues + utilitaires + livre de listing + boîtes de rangement. Le tout en très bon état : 2 500 F à débattre. **Karl Pasquier, 2, rue Patafloux, 13220 Châteauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.79.88.13 à partir de 19 h.**

Vds slide-show X pour CPC (26 images disks). **Gilles Lopez, lotissement «Les Prés de la Hé», lot. 14, chemin Brignon, 33140 Pont de la Maye.**

Vds CPC 464 monochrome + lecteur de disks + adaptateur TV + extension de mémoire 64 Ko + nombreux jeux (disks et K7) : 2 200 F. **Edouard Bresson, 3, allée des Bocs-Leuris, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.78.13.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 manettes + interface TV + radio réveil + antenne d'intérieur + jeux et utilitaires de dessin + meuble Amstrad. Le tout en bon état : 4 000 F à débattre. **Stéphane Collin, 6, avenue Auguste-Perret, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.86.17.66.**

Vds nombreux jeux originaux CPC (K7). Prix très intéressant. Liste contre un timbre. **Christophe Lavaut, 21, allée Veuve-Lindet Girard, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + divers jeux + nombreux accessoires + joystick. Prix : 2 500 F. Bon état. **Frédéric Valderrama, 6, square Edgar-Varèse, 93100 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.09.35.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux + utilitaires (Disco 5.0, Great Courts, Robocop, Chase H.Q., etc.) + joystick (Pro 500) + K7 + housse + cordon magnéto K7 + revues (100%). Le tout en très bon état. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 200 F. **Christophe Boissin, 62, avenue du Petit-Château, 91800 Brunoy. Tél. : 69.39.49.48.**

Vds K7 CPC 464 (Superstars Soccer : 50 F.). K7 2600 (Pacman, E.T., Centipede : 100 F pièce.). **Philippe Bentot, 37, rue du Pavé-Joli, 59530 Metz.. Tél. : 27.49.45.28.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 manettes + environ 60 jeux + 11 revues. Le tout en très bon état : 3 300 F. **Nicolas Camuzeaux, 1 bis, rue Victor-Hugo, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.49.98.**

Vds CPC 464 + lecteur disks avec moniteur Thomson couleur et interface Péritel + nombreux jeux (70 disks et 30 K7 dont news) + Thomson TO8D (30 jeux disks). Le tout en très bon état avec 2 joysticks. Valeur : 9 500 F. Vendu : 4 000 F à débattre. **Laurent Auneau, 21, rue du Pipay, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.09.83.**

Vds CPC 6128 + écran couleur + manette + joystick + 120 jeux + boîte de rangement + cordon pour lecteur K7 + 45 revues. Etat neuf. Valeur : 7 000 F. Vendu : 3 200 F. **Laurent Liénard, 12, ruelle du Maître-d'Ecole, 77500 Chelles. Tél. : 64.21.36.31.**

Vds CPC 464 couleur + joystick + nombreux jeux (Ocean Beach Volley, Altered Beast etc.) + revues : 1 200 F. Possibilité de vendre les jeux pour : 50 F pièce. **Jean-Christophe Kwasniewski, 22/24, 6ème Avenue, Le Lys, 60620 Lamorlaye. Tél. : 44.21.27.41.**

Vds jeux pour CPC 464 dont Operation Wolf, Crazy Cars 2, Indy, Great Courts. Prix : 100 F pièce. Très bon état. **Cyril Vandevyder, Les Traviaux, Ste-Marie, 35600 Redon. Tél. : 99.72.09.47.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux (Chase H.Q., Strider, Compil 100% etc.) + housses + boîte de rangement + pistolet. Valeur : 7 000 F environ. Vendu : 4 000 F (état neuf). Facilité de paiement. **Michaël Fouillet, La Bourgonnière, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.08.24.**

Vds CPC 6128 en très bon état + Pro 500 + câble K7 + câble ampli ext. + 40 jeux (et des bons !) + autant d'utilitaires + 50 revues + «Clés pour Amstrad», «Prog. du Z80», «Prog. en Assembleur» + D7 Assembleur. Sacrifié : 3 500 F. **Gilles Pédrico, 9, rue Henri-Bordes, 32600 L'Isle-Jourdain. Tél. : 62.07.22.78.**

Vds divers jeus sur CPC en K7 : 50 F pièce. Magnum : 200 F. West Phaser : 150 F. Revues «Amstrad», «Joystick» : 10 F la revue. **Grégory Ansquer, 365, chemin du Ribas, 06560 Valbonne. Tél. : 93.42.14.93 le soir.**

Vds jeux Amstrad couleur 1640 (Zac Mac Kracken, Zoom, Kult, Manoir de Mortevielle, Wizball, Gryzor, Arkanoid, Jungle Book Mooglie, Roger Rabbit.). Prix d'origine : 1 600 F. Vendu : 800 F. **Johan Gontrand, villa «La Colline», avenue de la Cible, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.65.11 ou 42.27.21.76.**

Hyper urgent ! Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + boîte pour 40 disks + nombreux jeux (L'Ile, Rick Dangerous, Operation Wolf, Crazy Cars 2, Top 6, Top 12, Ocean Dynamite, Best of US Gold, Défis Taito etc.) + Discology 5.1 + revues + kit téléchargement. Le tout TBE : 3 000 F. **David Kvaskoff, 585l, chemin de Villebruc, 06560 Valbonne. Tél. : 93.42.12.66.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur (achat mai 90) + 2 manettes + doubleur + housse + disk nettoyage + boîte de rangement + 65 jeux + disks vierges : 4 000 F. **Samuel Ymonnet, Les Genins, CIDEX 233, 16430 Balzac. Tél. : 45.68.69.04.**

Vds 6128 C, très bon état (oct. 87) + manuel avec disks + rallonge écran-clavier + housses : 2 500 F. 2 manettes : 150 F. 35 jeux + 2 éducatifs : 750 F. Câble téléchargement (neuf) : 60 F. 23 revues (liste sur demande) : 300 F. **Joël Janel, Rochebelle, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.10.88.**

ATARI

Vds Atari 1040 STF Péritel + 1 joystick + 80 disquettes (jeux + utilitaires) + La Bible du Basic + 2 boîtes de rangement + 1 souris avec rallonge. Le tout : 3 500 F (frais de port à votre charge). **Guillaume Bluet, 18, rue Lavoisier, 41000 Blois. Tél. : 54.78.90.75.**

Vds Atari 1040 STF + nombreux jeux + joysticks + West Phaser + jeux originaux + boîtier rangement disks. Prix : 3 800 F (valeur 7290). Possibilité de vente séparée. **Vincent Dupouy, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds Atari 1040 STF + freeboot + moniteur N/B SM125 + souris Anko + drive Cumana externe + émulateur macintosh Spectre GCR avec ROM 128K + logiciels Mac (bcp) + joysticks + revues + softs originaux news récents (F-29, Sim City, Flood, Kick Off 2...) + démos, utilitaires: 9 500 F. **Jean-Marc (octobre) Tél.: (1) 42.04.76.53.**

Vds STDF + drive 5"1/4 + drive 3"1/2 + nombreux disks + originaux + digit. de son : 3 500 F. Vds également PRGS sur Amiga 500. **Fabrice Bajolais, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.28.09.01**.

Vds Atari 520 STDF gonflé à 1 méga-octet + souris + joystick + 80 disks (Sim City, Starblade, F29, Operation Stealth etc.). Valeur : 4 800 F, le tout vendu 2 900 F (à débattre). **Gildas Ravelli, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17**.

Stop affaire ! Vds multiface ST TBE. 650 F à débattre. **Raphaël Thore, «La Championne», 36600 La Vernelle. Tél. : 54.97.40.42 après 19 h**.

Exilé recherche **compagnon d'infortune** pour jouer à l'écarté.

Vds moniteur couleur pour Atari : 1 600 F, très bon état. **Yann Lorthiois, 5, rue Gaston-Mousseau, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.71.16**.

Vds jeux originaux sur STF (Eagle's Rider 150 F, Drakkhen 160 F, Winter Olympiads 88 70 F, Fire and Forget 100 F, Where Time Stood Still 70 F, tous peu servi). **Patrice Smolen, 20, rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie. Tél. : 73.51.45.32**.

Vds Atari 1040 STF + moniteur mono (garantie 20 mois) + drive ext. (garantie 3 mois) + 100 disks + freeboot + joystick. Le tout en très bon état : 4 000 F. Vds également moniteur couleur Philips. **Benjamin Elbaz. Tél. : 48.76.09.93.**

Vds Atari STE 1 méga + 2 joysticks + dizaines de revues + disks vierges + imprimante Epson FX 80 avec câble, papier & ruban. Le tout TBE
Vds pour Atari XL/XE imprimante 1029 Atari + 2 rubans + logiciels (recopie d'écran, traitement de texte etc.). TBE (89) + doc en français, utilise papier standard. Prix : 600 F. **Thierry Milood, 5, rue des Acadiens, 45000 Orléans. Tél. : 38.86.67.20**.

Vds Atari 800XL (Péritel) + lecteur K7 + 2 K7 (éducatifs), état moyen : 350 F. Souris pour Atari St: 200 F + cadeau. 7 K7 C64 + 1 disquette : 150 F (originaux). Livres (SVM, OI, Microvo, Microdor) : 6 F pièce. Platines disks Toshiba et Dual 400 et 200 F. **Emmanuel Desmurs, 12, rue Maurice Berteaux, 91160 Méreuille. Tél. : 64.95.10.35**.

Vds Atari 800 XL + magnéto K7 (XL11) + 2 super joysticks + 25 jeux (Bruce Lee, Pole Position, Zorro etc.) + 5 K7 d'initiation à la programmation. Le tout : 1 000 F. **Stéphane Clerc, 1C, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.**

Vds Atari 520 STFDF + moniteur couleur + souris + manette + boîtier de rangement + utilitaires & revues + jeux, le tout TBE. Prix : 4 500 F à débattre.
Thierry Lelu, 10, avenue de la Blançonnerie, 44470 Thouaré-sur-Loire. Tél. : 40.68.04.29.

Vds Atari 520 STF + souris + manette + logiciels. Prix : 3 000 F. **Philippe Vinuesa. Tél. : 45.33.05.50**.

Vds originaux sur Atari ST (Dragon Ninja, Operation Wolf, Thunderblade etc.), 90 F pièce. En possède plus de 100, possibilité d'échanger contre jeux Nec. Vds également nombreux Strange, Titans, Nova (anciens & nouveaux numéros). **Patrice Gautheron, 440, avenue Maurice-Dauvergne, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 60.68.01.56.**

Vds Atari 520 STE (sous garantie & emballage d'origine) + Péritel + souris + 60 jeux + prolongateur souris et manette + freebot. Prix : 3 500 F à débattre. **Michel Traoré, 47, rue de Paris, logement O78, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.93.08**.

Vds Atari 1040 STF : 2 500 F & moniteur monochr. SM124 : 800 F. **Michel Keller, 7, avenue de Corbéra, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42**.

Vds Atari MEGA ST1 + moniteur mono + doubleur vidéo + Péritel + revues. Le tout TBE. Prix : 5 700 F à débattre. **Christophe Chaillot, 24, promenade de Cayola, 85100 Le-Château-d'Olonne. Tél. : 51.2209.66**.

Urgent ! Vds Atari 520 STF double face + souris + manuels + originaux & disks du domaine public (jeux, utilitaires, antivirus etc.). Prix : 2 200 F. **Michaël Parienti, 102, rue de Roquebillière, 06300 Nice**.

Vds Atari 520 STF état neuf + tapis souris + joystick + pistolet West Phaser + logiciel B.A.T. + carte sonore MV16 + interface joystick 4 joueurs + rallonges joystick + 9 jeux (Maupiti Islands, Klax etc.). Prix : 3 800 F. **Michel Savari, cité Georges-Clémenceau, bât. C, 91750 Champcueil. Tél. : 64.99.60.61.**

Vds Atari 520 ST + pistolet optique + 2 manettes + 2 rallonges joystick + jeux (Dungeon, Strider etc.) + revues micro (30), le tout en TBE + surprise !!! Prix : 3 200 F à débattre. **Christophe Fossé, 43, rue des Vignes, 94230 Cachan. Tél. : 46.66.95.01 (en semaine)**.

Vds Atari 520 STE + souris + 3 jeux : 3 000 F. **Eddy Kindl, 208, cité Moucheron, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.80.63.02**.

Vds Atari 520 STF (déc. 89 TBE dans boîtier d'origine) double face + souris + 2 joysticks + 75 jeux dont 30 originaux. Prix : 3 000 F. **Laurent Dacquay. Tél. : 42.23.36.52**.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC1425 (les 2 sous garantie) + souris + 2 joysticks + 60 jeux dont 35 news + 40 disks vierges + cadeau. **Vincent Gallice, 31, avenue du Général-Sarrail, 75016 Paris. Tél. : 46.51.37.03**.

Vds originaux pour Atari ST (Skidz : 150 F ; Kick Off 2 : 180 F ; Rally Cross : 130 F ; Super Scramble : 100 F ; Hard Drivin' : 100 F). Pour le tout : 560 F. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (heures repas)**.

Vds originaux sur ST (Chase H.Q., Wandered 3D, Operation Wolf, Bio Challenge, Bombuzal). 180 F le jeu et 50 F ST Olympiades. **Franck Benayoun, 161, allée du Colonel-Fabien, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél . : 48.47.27.25**.

Vds originaux ST récents ou anciens, simulateurs (F-19, Fighter Bomber), arcade (Flood, AMC...), aventure (Chaos strikes back)... à partir de 50 frs jusqu'à 230 frs: originaux ! **Didier, Paris. Tél: 42.04.76.53.**

Vds pour Atari ST GFA Basic 3.0 neuf (disk encore sous emballage). Acheté 650 F, vendu 400 F. **Nicolas Robert. Tél. : 62.63.52.93**.

Vds original sur ST & STE (R-Type), jamais servi : 199 F. Ou échange contre Shadow Warriors ou Black Tiger. **Arnaud Tisseront, 7, avenue de l'Essonne, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.48.58**.

Vds console Atari 2600 état neuf + boîte d'origine + 4 jeux (Othello, Space Shuttle, Air Riders, Crossbow). Prix : 400 F. **Laurent Glébeau, 26, rue de la Poste, 44840 Les Sorinières. Tél. : 40.05.73.60**.

Commis-voyageur recherche **pigeon**.

Vds 1040 ST + manette Challenger + news (AMC, Operation Stealth) + Soundtracker + nombreuses démos + émulateurs PC et C64 + S.E.UC.K. + utilitaires + souris Anko. Excellent état. Cédé : 3 300 F à débattre, très urgent. **Geoffrey Marcant, 30, allée des Charmes, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.65.84.**

Vds Indy Adventure pour ST + pages de solution 250 F et Bobo 100 F. **Christophe Taton, route de Cavaillon, Mas St-Roch, 13440 Cabannes. Tel. 90.95.31.89.**

Vds STF 520 (89) + manette + 5 jeux originaux (Populous, Great Courts, Conflict Europe etc.) + souris + boîte de rangement + câbles. Le tout en très bon état : 2 700 F. **Frédéric Hoëppe, La-Rue-des-Jards, Cinais, 37500 Chinon. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds 520 STF DF + joystick Speedking + jeux (Turbo Cup, Operation Wolf etc.) + disks + boîte de rangement + tapis de souris + housse ordinateur : 2 400 F. **Victor Villoslada, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vds 520 STF + joystick + souris + 100 disks de jeux (Operation Wolf, Thunderbolt, Ninja Spirit etc.) + démos. Le tout : 3 200 F. **David Atlan. Tél. : 40.12.05.66 Paris.**

Vds originaux ST (Bad Company, Rambo 3 : 100 F chaque jeu.). **Julien Odorico, 3, rue de la Croix-de-Fer, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.84.35.**

Vds Atari 800 XL à disquettes + 3 cartouches de jeux + disk initiation + disk vierge. Le tout : 1 200 F. **Tony Darras, chemin de Corneyzin, 38370 St-Prim. Tél. : 74.56.52.32 vers 8 h.**

Vds jeux sur ST : Rainbow Islands, E-Motion, Chambers of Shaolin, Stunt Cars, Player Manager, Great Courts, Ivanohe, Black Tiger, Batman, Continental Circus, Full Metal Planet etc. Prix : 50 F chaque jeu. **Yann Attias, 17, rue Honoré-de-Balzac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.05.66.**

Vds hardcopieur pour ST 520 (cause double emploi) + STOS (créateur et le compiler). Prix : 1 000 F, le tout à débattre. Vente séparée possible. **Eric Louis, 8, rue Rabelais, 57130 Ars-sur-Moselle. Tél. : 87.60.87.59.**

Vds originaux pour ST : Indy (Action), Goldrunner, Trivial Pursuit : 85 F le jeu ou 230 F les 3. Star Wars, Altaïr, TNT : 75 F le jeu ou 210 les 3. Cadeau pour l'achat de plus de 2 jeux : Skweek. **Boris Michalak. Tél. : 78.25.00.94 province.**

Vds pour Atari ST : hardcopieur nécessitant un second lecteur + 25 originaux avec boîte et notice. Liste sur demande. Frais de port gratuits. **Thierry Gulbert, résidence Santillane, bât. 1, appt 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds console Atari 2600 + jeux (Centipede, Pitfall) + revues (10 F l'une). **Sébastien Desmet, 10 bld Paturle, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.84.29.59 après 18 h.**

Vds ou échange Eagle's rider, Extase, Robocop, Rambo 3 sur STE + Dragon Ninja version STE. Vds manette neuve : 99 F + Starblade. **Franck Derathe, 10, rue Charles-Schmidt, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.12.49.69.**

Vds Stos Game Creator, neuf : 250 F. Indy and the Last Crusade : 100 F. Chopper X, World Dates, Hyperbowl : 50 F pièce. Le tout : 350 F. **Benoît Garret, 9, rue du Général-Brosset, Quincey, 70000 Vésoul. Tél. : 84.75.64.35.**

Vds souris ST : 200 F. Action Service : 50 F. 800 XL (clavier HS) + 2 K7 : 150 F. **Emmanuel Desmurs, 12, rue Maurice-Berteaux, 91660 Mereville. Tél. : 64.95.10.35.**

Vds Atari 520 STF + 136 jeux (nouveaux) + joystick + câble Péritel + 2 boîtes de rangement + imprimante Star LC 24.10 + 1 rame de papier. Prix : 6 000 F. **Grégory Maley, 12, rue Martin-Luther-King, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.95.78 après 19 h.**

Vds démos sur ST. **Louis Tu, 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds nombreux jeux sur ST (24). Tous originaux avec boîte + souris. Liste sur demande. **Jérôme Chonavey, 110, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.26.54.**

Vds Atari 520 STF DF + manettes + souris + Péritel + 3 jeux originaux + 60 jeux en bon état. Prix : vers les 3 400 F. **Olivier Guillemain, 15, boulevard Chanazy, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.04.94 après 19 h.**

Vds jeux originaux pour ST (40 bons titres) : Midwinter, Stunt Cars, Test Drive, Maniac Mansion etc.). Prix : 100 F le jeu ou 3 300 F le tout. **Xavier Floury, 4, square Alboni, 75016 Paris. Tél. : 45.20.01.21.**

Vds utilitaires sur ST/STE : GFA assembleur + GFA Basic V3 et V3.5 + Chaos Strike Back. Le tout à moins de 4 mois. Prix : 900 F le tout. **Thomas Ceppini, 12, rue de Londres, 57440 Algrange. Tél. : 82.85.71.23.**

Vds Atari 520 ST, gonflé 1 méga + TO51.4 + drive externe 5"1/4 + selecteur drive et face + Blitter + moniteur couleur + imprimante

DMP 2000 + docs + livres + revues + nombreux logiciels en 3"1/2 ou en 5"1/4 (lecteur interne 3"1/2 DFDD). **Jacques Cresp, 15, avenue des Muses, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35 après 18 h.**

Vds 520 STE garantie 9 mois + joystick + 70 disks + souris + câble : 2 900 F. **Philippe Rogado-Dias, 7-P, bld Jourdan, 75690 Paris cedex 14. Tél. : 45.89.70.24. Région parisienne exclusivement.**

Vds nombreux jeux sur Atari ST. **Gilles Raymond, 34, bld St-Moral, 75005 Paris. Tél. : 43.31.66.92.**

Vds console Lynx + California Games (juillet 90), état neuf : 1 400 F. **Jean-Philippe Dupuich, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds 520 STE sous-garantie + câbles + docs et emballage d'origine + souris + joystick + originaux + disks + capot + revues. Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 500 F à débattre. **Ludovic Pleutin, 30, résidence Croix St-Loup, 77100 Meaux. Tél. : 60.25.43.25.**

Vds Atari 520 STF DF parfait état + Speed King + utilitaires (copieurs, logiciels graphiques dont Degas Elite, Spectrum, ZZ Rough) + nombreux jeux (rien que des hits dont news !). Prix exceptionnel : 2 900 F. **Yannick Berthelemy, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.56.24.**

AMIGA

Vds jeux pour Amiga (Rock Star, Jumping Jack Son, Sir Fred, Ivanhoé, Games for Adventure, Toyottes, Super Wonderboy) 100 F pièce. Vds aussi Rick Dangerous en CPC disk : 100 F. **Jean-Michel Bellanger, 10, allée Bachelard, 75014 Paris**.

Vds Amiga 500 + monit. 1084 + lecteur externe + imp. Star LC10 + ext. 1 Mo + jeux + joysticks + livres + accessoires (le tout sous garantie). Valeur 17 000 F. Vendu : 12 000 F. **Daniel Lopez, 15, square de l'Avre, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.59.81**.

Vds Amiga 500 + nombreux jeux (Battle Squadron, Xenon 2 etc.) + souris + Mouse Master + manuels + cordon Péritel + 2 manettes. Le tout cédé 4 500 F. **Yann Lorthiois, 5, rue Gaston-Mousseau, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.71.16**.

Vds Amiga 500 version 1.3 + moniteur couleur Commodore + 80 disks de jeux, démos & autres. **Philippe Delille, 258, route de Lille, 62300 Lens. Tél. : 21.42.11.89**.

Vds Amiga 500 + monit. couleur + nombreux jeux + 2 manettes + livres et revues, le tout TBE. valeur : 6 000 F. Prix sacrifié : 3 800 F (à débattre). **Dominique Garcia, 14, rue du Puisard, 69008 Lyon. Tél. : 78.76.12.91**.

Vds jeux originaux pour Amiga (Wonderboy 2, Rick Dangerous & Magnum 4, 100 F pièce. Crazy Cars, Super Ski & Miniature Golf, 30F pièce + frais de port). **David Musial, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69**.

Vds nombreux originaux sur Amiga pas chers du tout. Liste sur simple demande. Joindre timbre pour le retour. **Christophe Tavernier, 7, rue des Iris, 62119 Dourges**.

Vds C64 + moniteur coul. + lecteur K7 + 100 jeux environ + joysticks. Prix : 1 900 F. **Sébastien Foy, Cité Youri-Gagarine, 93320 Romainville. Tél. : 48.46.37.57**.

Vds C64 + 1541 + mon. vert + Power cart. + imprimante + + très nombreux disks + livres. Le tout : 3 000 F. **David Zislin, 6, rue de Grande-Bretagne, 77300 Fontainebleau. Tél. : 60.72.39.02**.

Vds originaux sur Amiga 80 F pièce (Lancaster, Marble Madness, Rock Star, TV Sport Football & Basketball, Twinlord, North & South, Starglider 2). **Claude Ollivier, bld des Armaris, La Grande Plaine bât. A3, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76**.

Vds jeux originaux sur Amiga (Dyter-07 : 150 F ; P47 : 150 F ; Sim City : 160 F). Vds également Laser 200 + extension de mémoire + 2 K7 de jeux + nombreux livres, le tout : 500 F. **Olivier Duelz, 13A, chaussée Brunehaut, 59278 Escautpont. Tél. : 27.25.94.51 (après 18 h).**

Vds toutes news sur Amiga à prix intéressant. Demander liste, réponse assurée. **Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66**.

Vds Amiga 500 + freeboot installé + extension 512 Ko + drive 5"1/4 (Amiga & PC) + souris et tapis + 1 joystick + câble + 3 boîtes + 280 softs dont news sur 5"1/4 + docs, emballages TBE. Prix : 5 200 F. **Philippe Venière 116, rue Crozet-Boussingault, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.95.81**.

Vds Amiga 1000 + monit. couleur + drive ext. : 4 500 F. Extension 2 Mo pour Amiga 1000 : 3 500 F. Ou alors le tout 7 000 F. **Philippe Jacquard, Domangeville, 57350 Courcelles-Chaussy. Tél. : 87.64.44.75**.

Vds Amiga 500 (état neuf) + moniteur 1084S + imprimante Star LC10 + quelques logiciels. Prix : 6 000 F. **Serge Amsellem, 18, allée des Orgues-de-Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.35.67.78 (à partir de 19 h)**.

Echangerais **pâté de maison** contre quartier de port.

Vds jeux, démos, utilitaires sur C64 (disks) à très bas prix. **Jérôme Bosc. Tél. : 39.65.60.79 région parisienne, après août.**

Vds originaux Amiga avec boîtes et notices (Ivanohe : 150 F. Ninja Spirit : 150 F. Baal : 50 F. Commando : 50 F. **Pierre Abourouseily, 5, bld Flandrin, 75116 Paris. Tél. : 45.04.08.94.**

Vds C64 + lecteurs disks et K7 + 2 joysticks + nombreux jeux sur disks (150) : Space Harrier, Barbarian, Pitstop 2, Ghost'n'goblins. Le tout TBE : 1 500 F - frais d'envoi compris. **Emmanuel Guedj, Grange-de-Vaivre, 39600 Arbois. Tél. : 84.37.88.69.**

Vds lecteur disquettes Commodore, type 1541 pour : 400 F ou l'échange contre

Attention aux annonces douteuses !

La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, qui relève du tribunal civil et correctionnel et peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison, et/ou une amende de 6 000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

MSX 1, 64 Ko. **Jérôme Daloz, 546, La Sauvegarde, La Duchère 69009 Lyon. Tél. : 78.66.09.12 heures repas.**

Vds C64 + 1541 + MPS 801 + télé Saba 36 cm + Power Cartridge + joystick + nombreux logiciels (Myth, Retrograde etc.) + utilitaires (Multiplan, Geos V1.2, etc.) + nombreuses docs (langages etc.). **Jean-Philippe Vandeborre, 73, rue du Docteur-Calmette, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.05.62.**

Vds hardcopieur Amiga/ST (drives, hard disk, extension, etc.). Prix bas. **Pierre-Yves Close, 58, rue Pisonchamps, 4110 Flemalle (Belgique). Tél. : 041.33.55.41 entre 18 h et 22 h.**

Vds C128 + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux. Prix : 1 000 F. **Cédric Lombardi, 24, rue Pierre-et-Marie-Curie, 54860 Haucourt-Moulaine. Tél. : 82.24.24.06.**

Vds programmes de jeux d'arcade sur C64 : 20 F les deux. **Nicolas Schaub, résidence «Le Sinfonia», immeuble Le Menuet, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.08.30.55.**

Vds pour Amiga 500 et ST, nombreuses démos + jeux récents et anciens. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + disks vierges + 4 joysticks + 1 spécial simulation auto et moto + 3 boîtes de rangement + 3 jeux originaux + pistolet avec jeux. Valeur : 9 500 F. Cédé : 3 500 F à débattre. **José Krolski, Le Havre. Tél. : 35.47.94.07 après 20 h.**

Vds pour C64 et autres, manettes de jeux : 80 F + frais de port. **Gérald Orly, 16, rue de Festieux, 02860 Bièvres.**

Vds C64 (K7) Secam antenne ou Péritel + joystick + Captain Blood + Ghostbusters 1 et 2 + Gunship + Denaris + Tiger Road + Crazy Cars + Savage + Tetris + d'autres jeux + Strip Poker avec Samantha Fox. Environ 100 jeux en tout : 1 500 F le tout. **Laurent Consantin, 15, allée Claude-Debussy, 78190 Trappes. Tl. : 30.62.52.51.**

Vds jeux pour C64 (Indy and the Last Crusade, Robocop, Sky Hunter). Prix : 60 F pièce ou 150 F les 3. **Ludovic Dhemain, 8, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + drive externe 3"1/2 M+ souris + joysticks + 50 disks et jeux. Le tout sous-garantie : 5 800 F à débattre. **Julien Onnen, 52, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : 42.59.10.79.**

Vds ou échange compil «Les Vainqueurs» contre jeux sur C64 disk 5"1/4. Faire vite ! **Lionel Priscal, 13, impasse des Tilleuls, 57175 Gandrange. Tél. : 87.58.10.95.**

Vds C64 + moniteur couleur + lecteur K7 + jeux + joystick + livres : 3 000 F. **Christophe Thomas, 28, rue du Château-Arraboy, 45500 Gien. Tél. : 38.67.37.74.**

MSX

Vds MSX2 Philips 8245- disquette double face + moniteur monochrome + programmes utilitaires + jeux avec Track-Ball. Le tout : 3 000 F. **Olivier Lyonnard, 29, rue Ramey, 75018 Paris. Tél. : 42.54.32.84**.

Vds MSX2 8250 + revues + Home Officer + MSX-DOS + câbles + jeux (Metal Gear, F1 Spirit, Salamander, Nemesis etc.) + Music Module. Prix à débattre.
Michel Roux, Saint-Giron d'Aiguevives 33920 Saint-Savin. Tél. : 57.42.54.09 (après 19 h, demander Michel) ou 57.42.39.80.

Vds MSX 75HB Sony + 13 jeux originaux (Salamander, F1-Spirit etc.). Prix : 1 700 F. **Moïse Sheu, 38, rue Emile-Zola, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.57.20**.

Vds MSX Canon V20 + lecteur K7 + jeux K7 & cartouches (Penguin Adventure, Yie Ar Kung-Fu 2, Maze of Galious). Prix : 1 200 F. **Guillaume Le Taeron, 8, rue du Sergent-Picard, 76150 Maromme. Tél. : 35.75.03.44 (après 19 h)**.

Secrétaire d'Etat, responsable de la flambée des prix, recherche **mini-stère**.

Vds MSX V68020 + 3 cartouches (Salamander, Nemesis 1 & 2) + 150 jeux sur cassette. Prix : 2 500 F à débattre.
Lionel Lapalus, 3, rue du 19 mars 1962, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.19.41.

Vds pour MSX1 American Truck, Rambo, Tennis, The Maze of Galious. Chaque jeu 90 ou 70 F pièce. **Magalie Morel, 45, rue Jules-Huret, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.48.83**.

Vds MSX1 Sony + lecteur 360 K + DOS + livres + joystick + lecteur K7 + Péritel + logiciel Odin TBE. Prix : 2 700 F à débattre. **Younès Senni, 7, impasse Caton, 69008 Lyon. Tél. : 78.72.40.11**.

Urgent ! Vds unité centrale MSX2 VG8325 + joystick + 60 jeux (dont news). Prix : 1 300 F (à débattre). **Gaël Laduré, 7, rue de Cluny, 55600 Montmédy. Tél. : 29.80.10.27 (poste 20).**

Vds MSX SS Drive + cart. (Vampire Killer, Rambo 1 & 2, Knightmare, Nemesis etc.) + mags + manuels + K7 + disks. Prix : 1 800 F à débattre. **Djamel Louergli, 70, rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19.**

Vds MSX Canon V20 + moniteur couleur mono + (en cadeau) jeux (Salamander, Games Collection) + câble magnéto. TBE : 1 200 F. **Paul Nowak, 6, rue Jean-Moulin, 10500 Brienne-le-Château. Tél. : 25.92.86.37.**

Stop ! Vds jeux MSX1 & 2, prix géniaux avec remise sur 5 ou10 jeux. Plein de nouveautés, catalogue sur simple demande. **Michaël Frackowiak, 10 , rue d'Albi, résidence du Languedoc, 62320 Rouvroy.**

Vds MSX1 + 11 cartouches + 11 K7 + compilation 33 jeux K7 + joysticks + revues + livres. Prix : 2 000 F. **Fabrice Bosset, 9, rue Picot, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.74.88.**

Vds MSX1 VG 8020 + moniteur mono + lecteur K7 + manettes + revues + prise Péritel + jeux (Nemesis 2, Goonies, After Burner, Blasteroïds etc.). Le tout : 1 500 F. **Patrice Dorville, 11, avenue des Prés, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.25.63.** Contacts seulement dans le 78 et le 92.

Vds MSX2 Philips VG 8235 + 190 jeux (Daiva, Laydock, Les Passagers du Vent etc.) + joystick. Le tout en parfait état : 2 800 F. **David Louis, 3, rue Pierre-Scheringa, 95000 Cergy. Tél. : 30.30.17.83.**

Vds jeux MSX1 et 2. Konami : 100 F. K7 : 50 F. Magnétophone + livres + manettes : 380 F. Games Collection : 180 F (disk). Le tout (51 jeux originaux + lecteur K7 + joystick) : 980 F. **Gilles Barault, Ste-Claire, 82110 Lauzerte. Tél. : 63.94.75.58.**

Vds MSX1 + 10 jeux en cartouches + 3 jeux en K7 + compilation Games Collection + magnéto + câble + 2 manettes + 1 infrarouge. Valeur : 3 000 F. Vendu : 1 100 F. **Julien Guillement, 7, rue Trajan, 34410 Sauvian. Tél. : 67.39.55.07.**

Vds MSX1 SVI 728 + lecteur K7 + jeux cartouches et K7 (Nemesis 2, Operation Wolf etc.). Prix : 750 F. **Vincent Méoc, 46, rue de Longjumeau, 91300 Massy. Tél. : 69.20.72.99.**

Vds jeux sur MSX : Senjyo : 100 F. Carzy cars : 150 F. Games Collection : 150 F. Muisic Module : 750 F. Joystick Philips : 130 F. **Vincent Démarez, 13, rue Claude-Decaen, 75012 Paris. Tél. : 43.43.83.80.**

Vds MSX2 Philips NMS 8250 + moniteur vert (HR) + jeux. Le tout en parfait état : 3 500 F à débattre. Vente séparée possible. **Christophe Guyonnet, Puy-Bouillard, Chazemais 03370 Viplaix. Tél. : 70.06.58.47.**

Vds MSX2 Philips NMS 8235 + téléviseur couleur + 60 jeux (L'Oiseau de Feu, Nemesis 1 et 2, Parodius etc.) + manuels + revues + utilitaires. Prix : 3 000 F port compris. **Christian Mooser, rue de la Gare 13, 1009 Pully (Suisse). Tél. : (19) 41.21.29.63.11.**

Vds MSX1 et MSX 2 8220 + jeux + lecteur disks + magnéto + revues + moniteur Philips. Vente séparée possible. **Philippe Petit. Tél. : 40.36.52.64 Paris.**

Vds jeux pour MSX : Monkey Academy, Athletic Land, Buck Rogers, Keystone Kapers, utilitaires graphiques, Dialogue avec une Sauterelle, Anglais (volume 1). Prix : 100 F le ROM et 50 F la K7. **Nicolas Roquigny, la Forge, 76280 Criquetot-l'Esneval. Tél. : 35.27.21.21.**

Vds jeux MSX en cartouche et K7 (Nemesis 2, Salamander, etc.). Prix : 100 F les 5 K7 ou cartouches. **Jérôme Person, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09. Région Marne uniquement.**

Vds NMS 8250 + moniteur couleur + 160 disks + nombreux originaux + souris + livres. Tout en très bon état. Le tout : 5 500 F. **Pascal Jacquinot, 555, les Fusains, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.06.99.**

SOLUTIONS DU JEU "VRAI OU FAUX"

1) Vrai, ces deux consoles peuvent se transformer en mini-TV grâce aux tuners vendus en option - mais aucune date n'est encore fixée pour la commercialisation en Europe (Micro News n° 37, page 8).
2) Faux, il s'agit d'Elvis Presse-les (mais est-ce vraiment l'organe vocal de mademoiselle Cassandra Peterson (le vrai nom d'Elvira) qui fascine tant ses admirateurs du monde entier ?), et de Fellini dans *Roma* (n° 33, page 8).
3) Faux, il n'y a pas de longueur de la manette Uforce puisque ce sont les mouvements faits dans le vide devant un écran tactile qui influent sur le jeu (n°38, page 5).
4) Faux, c'est Daniel Gélin (quelle santé...). Mocky, lui, se contente modestement de 650 ! (n° 33, page 76).
5) Faux, hélas. Le prix moyen d'un jeu 16 bits - calculé d'après les tarifs des magasins Coconut (qui pratiquent des prix déjà très bas) - était alors de 245 F (n° 26, page 30).
6) Vrai, mais c'était involontaire. Le distingué militaire pensait servir du thé, alors qu'il avait pris par mégarde le tabac gris de Capitaine Pixel (n°32, page 72).

Vds MSX + magnéto + imprimante avec papier + jeux (The Maze of Galious, Salamnder, etc.) + livre Basic + cordon. Le tout de marque Philips : 3 500 F. **Stanislas Letrouvé, vilage de l'Isle, 50290 Bréhal. Tél. : 33.90.11.91 après 19 h.**

Vds mégaroms MSX (King-Kong 2 : 150 F. Penguin Adventure : 100 F. Quarth : 450 F. SD Snatcher : 550 F (4 disks + 1 méga). **Alex Adam, 12, rue Gerson, 76130 Mt-St-Aignan. Tél. : 35.74.14.54.**

Vds MSX2 Philips VG8235 complet + cadeaux (valeur totale : 700 F.). Le tout : 1 550 F (frais de port). Vds mégaroms et CD audios. **Loïc Sécheresse, 7, rue Galliéni, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.75.70.**

Vds lecteur K7 MSX Philips VY 0030 + 11 jeux K7 + cordon + joystick. Le tout : 200 F. **David Micallef, 10, lot du Pré Gauthier, 52600 Chaudenay. Tél. : 25.84.92.61 sauf week-end.**

Vds Sony HB501F + lecteur K7 incorporé + 20 jeux + livres + revues : 1 400 F. **Pascal Contie, résidence «Les Monnedières», rue de Balzac, 19100 Brive. Tél. : 55.23.45.82 heures de repas.**

Vds MSX Philips VG 8020 + moniteur couleur + lecteur K7 + jeux (Nemesis 3, Boxing, Vaxol, etc.). Prix : 2 700 F. **Raphaël Tourlet, 24, rue Pierre Corneille, 41110 St-Aignan. Tél. : 54.75.36.11.**

Vds Nec 1 (sous garantie) + jeux + joystick. Vds également CD-ROM Unit complet + jeux, prix à débattre ; jeu Nec 1 Super Grafx + jeux CD, prix à débattre ; disks 3"1/2 marque Bull 5 F pièce ; extension A501 neuve 500 F ; vds Amiga 500 + ext. + moniteur + 200 disks + joystick 5 500 F. Contacter **Adel au 42.52.44.96 (Paris).**

Vds jeux Nec : Vigilante, PC Kid, Son Son, 2 350 F pièce ; Wonderboy 3 / 300 F ; Kung-Fu : 250 F. Recherche également Valis 2 sur CD-ROM. **Jean-Sébastien Leplus-Habeneck, 21, rue Lacombe, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.77.14.**

Stop affaire ! Vds jeux Nec PC Engine : 10 originaux, 200 F pièce (150 F pour Yaksa) - le tout neuf avec boîtiers & notices. **Franck Decout, 1, rue du Maréchal-Joffre, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.85.41.**

Jardinier recherche **vilains gros mots** pour faire rougir ses tomates.

Vds jeux pour Nec PC Engine (préférence dans le 93) : Galaga 88, Space Harrier, Maniac, Pro Wrestling 350 F pièce + manettes type arcade, 350 F. **Christophe Artaux, 7, rue des Ecoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.42.70.**

Vds console Nec PC Engine avec son joystick + Vigilante + Wonderboy 2 in Monsterland. Le tout TBE sous garantie : 1 500 F. Urgent. **Patrick Choquet, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vds console Nec PC Engine + 5 jeux (Power Drift, Barumba etc.). Prix : 2 000 F au lieu de 3 400 F. **Bernard Kazimierczak, 16, bld de l'Esplanade, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.72.21.**

Vds Nec 1 + 2 jeux : 1 200 F. Vds également Nec Supergrafx + 6 jeux : 2 500 F. Toutes 2 garanties 10 mois ! **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Vds console Nec + 9 jeux + CD-ROM + 2 jeux + 2 transfos. Valeur : 8 500 F. Le tout vendu (frais de port compris) 6 000 F. **Cyril Lecuyer, 4, avenue de Beaucaire, 30300 Jonquière-Saint-Vincent. Tél. : 66.74.42.42.**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux + manette + correcteur de couleur (garantie jusqu'en oct. 90). Très bon état. Le tout : 1 700 F. Vente séparée possible : 1 000 F la console et 250 F le jeu. **Michel Charasse, 2, rue André-Nier, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.80.00.**

Vds console Nec (50 Hz) + 1 manette + 5 jeux (Splatterhouse, Strange Zone, Ninja Warriors, Dragon Spirit, Dungeon Explorers). Prix : 1 600 F. **Olivier Bertugli, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Vds console Nec PC Engine avec super joystick XE1 Pro (valeur : 890 F) + adaptateur NTSC sous-garantie + 2 bons jeux (Tennis Court et Heavy Unit). Le tout : 2 500 F au lieu de 3 828 F. Prix à débattre. **Rodolphe Mahauda, 8, allée Maurice-Dormann, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.46.15 ou 42.96.09.81 (province).**

Vds 20 jeux sur Nec (cartes + laser). **Damien Faliph, Le Serpolet, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35 le week-end.**

Vds ou échange jeux sur Nec ou Super Grafx (Granzort, Battle Ace, Splatterhouse etc.). Possède beaucoup de jeux. **Joseph Vella, C3, résidence les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.11.86 après 17 h."**

Vds 3 superbes jeux Nec (Wataru, Dragon Spirit, Wonder Boy 2). Les 3 : 500 F. Les 2 : 350 F. Un jeu : 200 F. Factures jointes. **Frédéric Kubiak, 12, rue des Roses, 62119 Sourges. Tél. : 21.75.44.35.**

Vds console Nec PC Engine + CD- ROM 2 neuf + 4 jeux (Ninja Warriors, Rock On, Wonderboy 3, Super Darius sur CD.). Prix : 5 000 F. **Franck Decout, 1, avenue du Maréchal-Joffre, 92190 Meudon. Tél. : 45.07.85.41.**

Vds console Nec PC Engine avec adaptateur couleur NTSC + Yaksa, Dungeon Explorer et Ninja Warriors. **Sylvain Bischoff, 124, bld John F.- Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.68.30.**

Vds Nec 50 Hz (30/4/90) : 1 100 F. Son Son 2 : 220 F. Vigilante : 250 F. Shinobi : 300 F. Formation Soccer : 300 F. Le tout console + jeux : 2 000 F. **Julien Dupasquier, 43, chemin du Plat, 69190 Ecully. Tél. : 78.33.01.36.**

Vds console Nec PC Engine + 3 jeux (Side Arms, Kung-Fu, Tiger Heli) + carte club Shoot Again. Valeur : 3 100 F. Le tout

sacrifié : 1 800 F. **Julien Daix, 7, rue des Landes, Les Landes de Talmonties, 60590 Seuifontaine. Tél. : 44.84.83.04 après 20 h.**

Vds console Nec + 2 jeux + carte d'échange + garantie 7 mois. Valeur : 2 800 F. Le tout cédé : 1 500 F. **Vincent Liesse, 2, rue Vincent-d'Indy, 94000 Créteil.**

Vds console Nec 60 Hz compatible télé canal Av ou Aux et moniteur genre Atari + 9 jeux. Le tout : 2 500 F. **Michel Dutordoir, 11, rue place Gabriel-Fauré, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds PC Engine + joypad doubleur + Wonderboy 2 + Gunhed + Bloody Wolf : 1 700 F à débattre. **Jean-Michel Fiere, La Rouvrière, bât. EG, 83, bld du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 après le 8 sept.**

NINTENDO

Vds console Nintendo + 2 manettes + pistolet + robot + revues + 11 jeux (Castlevania, Mario 2, Track 2, Gunsmoke, Pro Wrestling, RC Droan, Gradius etc.). Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 000 F. **Luca Casadei, 9, rue Le Sueur, 75000 Paris. Tél.: 45.00.38.92.**

Vds jeux Nintendo (Rygar : 150 F, Ghost'n' Goblins 110 F ; Pro Wrestling : 130 F ; Super Mario 2 : 150 F ; Super Mario 1 : 120 F ; Punch-Out : 130 F). **Jérôme Laboulaye, 5, rue Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.49.62.**

Vds 2 jeux (Donkey Kong 3, Airwolf). Valeur réelle: 550F. Le tout vendu 450F. **Xavier Watremez, 154, résidence de l'Ancre, 92400 Courbevoie. Tél.:47.75.96.41.**

Vds console Nintendo (89) +3 manettes (1 stick NI.5 + 2 pads) + 5 cartouches (Mario, Zelda, Wizards & Warriors, Super Mario 2, Trojan) avec emballages et livrets. Valeur : 2 890 F, le tout vendu 1 890 F. Sur la région nantaise de préférence. **Julien Lorec, 1, rue de la Cure, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.63.77.**

Vds jeux Nintendo (Castlevania 1 & 2, Cobra Triangle, Wrestlevania, Gradius etc.) 250 F pièce. Vds aussi robot 350 F + pistolet 300 F et jeux. **Sébastien François, Les Veyans-de-Saint-Cézaire, 06530 Peymenade. Tél. : 93.09.98.03.**

Echange **vie d'ange** contre vie d'ordure.

Vds console Nintendo état neuf + 1 jeu + 1 pistolet + 2 manettes. Prix : 890 F. Vds également jeux (Gyromite, 150 F ; Zelda, 300 F ; Castlevania, 300 F ; Wizard & Warriors, 250 F). Le tout avec la console : 1 750 F. **Fabien Hanquy, 807, route d'Arras, Raillencourt 59554 Neuville-Saint-Rémy. Tél 27.74.80.59.**

Vds console Nintendo avec boîte + 3 K7 (Mario 1 & 2 + Kung-Fu). Le tout : 550 F TBE. Seulement sur Bordeaux. **Grégory Eustache, 3, rue Montméjan-La-Bastide, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.40.35.37.**

Vds cartouches pour Nintendo (Trojan, Ikari Warriors, Soccer, Punch Out). Prix à débattre.
Stéphane Clerc, 1C, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.

Vds 14 K7 Nintendo entre 200 et 250 F (Castlevania 1 & 2, Gradius 1 & 2, Dragonball, Zelda 1 & 2, Punch-Out, Metroid, Cobra, Section Z etc.). Le tout disponible jusqu'au 17 octobre. **Gwenaël Héry, 268, route de Bellet, bât. 42, Château-Magnan 06200 Nice. Tél. : 93.37.86.19.**

Vds console Nintendo + 6 jeux (Zelda 2, Dragonball, Section Z etc.) + manettes Speed King + zapper + revues. Prix : 1 400 F. **Rémy Preux, 2, place du Bois-de-Grâce, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.06.46.84.**

Vds cartouches Nintendo (Mario 1 & 2 + Zelda 1) 200 F pièce ou 500F les 3. **Guillaume Boudray, 3, rue Georges-Brassens, 14150 Ouistreham. Tél.: 31.96.11.92.**

Vds jeux pour console Nintendo (Super Mario 1 : 200 F ; Mario 2 : 280 F ; Zelda 2 : 300 F ; RoboWarrior: 240 F ; Rush'n Attack : 240 F ; Castlevania : 240 F; Wizards & Warriors : 240 F ; Kung-Fu : 200 F ; Pro Wrestling : 200 F ; Punch-Out : 280 F). **Laurent Laubignat, 44, avenue de la Victoire, 85330 Noirmoutier-en-l'Ile. Tél. : 51.39.19.21.**

Vds console Nintendo + 20 cartouches (Dragonball, Super Mario Bros 1 & 2, Rygar, Section Z, Robowarrior, Castlevania, Solomon's Key, Trojan, Rad Racer, RC Pro Am, Ghost'n' Goblins, Airwolf etc.). Prix : 2 500 F. **Ivan Favières, 122, rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Vds console Nintendo + 8 jeux (Zelda 1, Punch-Out, Kung-Fu, Ghost'n' Goblins, Wrestlemania, Pro Wrestling, Super Mario 1, Metroid). Prix : 1 000 F à débattre. **Vincent Hundertmark, sentier des Hauts-Griptains, 91280 Saint-Pierre-du-Perray. Tél. : 60.75.91.31.**

Vds jeux Nintendo (Excitebike : 200 F ; Ikari Warriors : 250 F ; Section Z : 250 F ; RC Pro Am : 200 F avec boîte et notice. Si le tout : 800 F. **Maxime Ardoin, place de l'Eglise, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.80.87.**

Vds console Nintendo + 3 manettes (NES AD) + 11 jeux (Zelda 1 & 2, Castlevania, Kid Icarus, Dragonball etc.) avec les emballages. Le tout TBE, valeur : 4 600 f, vendu 2 500 F. Chaque jeu séparément : 200 F. **Erwan Charier, 37, square du Grand-Placis, 35700 Rennes; Tél. : 99.38.49.07 (à partir de 20 h).**

Vds cartouches Nintendo (Metroid : 150 F. Pro Wrestling : 150 F. Alpha Mission : 150 F. Mario 2 : 160 F. Excitebike : 190 F. Dragon Ball : 200 F. Gradius : 170 F. Goonies 2: 170 F. Ghost "n" Goblins : 160 F. Robot + Geromite : 360 F. **Gérald Hebert, 13, allée Buffon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.59.18.**

Vds jeux pour Nintendo (Castelvania, Rush'n Attack, Zelda, Megaman). Très bon état. Prix : 200 F pièce ou 700 F les 4. **Alain Perrault, 7, avenue du Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds jeux Nintendo (Ikari Warriors : 200 F ; Popeye : 75 F ; Kid Icarus : 200 F.) ou échange contre d'autres jeux. **Olivier Dalery, 17, route de Taisey, 71100 St-Rémy. Tél. : 85.93.38.25 après 18 h de préférence.**

Vds cartouche Nintendo Tiger Heli, parfait état. Prix : 260 F port compris. **Gaëtan Plasse, 1036, route du tunnel, 73370 Le Bourget-du-Lac.**

Vds jeux pour Nintendo (Kid Ikarus, Trojan, Goonies 2, RC Pro-Am, etc.). Prix : de 200 F à 300 F pièce. **Christophe Gaudry, HLM Croix-Verte, bât. C N° 16, 71400 Autun. Tél. : 85.52.57.46.**

Vds console Nintendo + Mario 1 (mai 89) : 300 F. Zelda 1 et 2, Dragon Ball, Mario 2 : 200 F le jeu. **Samuel Gaulay, L'Abbaye 35770 Vern-sur-Seiche. Tél. : 99.62.72.35.**

Embauche postier ayant de **solides connaissances en pharmacie**, pour distribuer des lettres de cachet.

Vds console Nintendo garantie 10 mois + mode d'emploi + 5 jeux (Catelvania, Solomon's Key, Ghost "n" Goblins etc.) + Péritel + 2 manettes + pistolet + revue Nintendo. Cédé : 1 500 F. **David Zandérigo, 47, rue Romain-Rolland, 57250 Mayeuvre-Grande. Tél. : 87.58.67.26.**

Vds console Nintendo avec emballage + 8 jeux + 2 manettes. Le tout : 1 500 F. 1 jeu : 150 F. Prix à débattre. **Stéphane Aubry, 121, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.85.86.89 après 19 h à partir du 27 août.**

Vds ou échange K7 Nintendo (Zelda 1, Hogan's Halley, Zelda 2). Prix : 800 F. Vendu : 600 F ou échangés contre Life Force, Gunsmoke, Cobra Triangle ou K7 étrangère compatible. **Frédéric Lantenois, 5, impasse des Pervenches, 77100 Meaux. Tél. : 60.09.07.49.**

Vds Nintendo + 7 jeux (Zelda 1 et 2, Super Mario 1 et 2, Double Dribble, Ninja Turtles) + tapis. Valeur : 3 700 F. Vendu : 2 000 F ou contre Nec + 4 jeux. **Arold Lecomte, 12, allée Messager, 59139 Wattignies.**

Vds 2 jeux pour console Nintendo et leurs accessoires (Duck Hunt + pistolet + Gyromite + robot) : 500 F. Vente séparée possible. Prix réel : 1 200 F. **Philippe Daval, 35 a, rue Geiler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.29.12.**

Vds K7 de jeux Nintendo (Tiger Heli : 270 F. Air Wolf : 300 F. Castelvania : 270 F). **Cédrick Mauranges. Tél. : 94.05.80.20.**

Vds super news Nintendo (Simon's Quest, Mario 2). Super prix : 250 F pièce avec manuels d'instruction. **J.-Emmanuel Hugonnet, Le Retaille n° 11, 03290 Dompierre-sur-Besbre.**

Vds Section Z sur Nintendo : 200 F ou échange contre jeu Megadrive. **Cyril Cussy, 29, bld Edgard-Quillet, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.60.24.**

Vds console Nintendo + Super Mario Bros : 500 F. Vds Top Gun, Life Force, Punch-Out, Wrestlemania, Ballonfight, Ice Climber, RobotWarrior, Rad Racer, Metroid, Wrecking Crew, Zelda. Prix : 150 à 170 F le jeu. **Jean-Louis Barida, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tl. : 42.25.18.22.**

Vds console Nintendo + console Sega (+ 4 manettes + 6 jeux + 2 prises Péritel.). Le tout TBE. Valeur : 3 200 F. Vendu : 2 100 F. Possibilité d'échange contre un Atari 520 STF en bon état. **Raphaël Martins, Tse Ch. Kaddouz, Les Ruches, bât. D 2, appt 259, 13013 Marseille. Tél. : 91.93.76.30.**

Vds robot Nintendo + jeu Gyromite + accessoires : 400 F. **Alexandre Monteiro, 73, rue de Crénans, 01140 St-Didier-sur-Chalaronne. Tél. : 74.69.74.61 entre 20 h et 21 h.**

Vds console Nintendo + 7 jeux (Zelda, Punch-Out, etc.) + 2 joysticks : 1 000 F ou console avec 1 jeu : 400 F. Vds aussi jeux seuls. **Guillaume Pelgé, 22, avenue Sémard, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.95.20.43.**

Vds console Nintendo (90) + Dragonball. Prix : 700 F le tout. **Georges Ginon, 31, rue Prosper-Mérimée, 38100 Grenoble. Tél. : 76.09.26.61.**

Vds 8 jeux Nintendo (Castlevania, Rush "n" Attack, Life Force, Goonies, Kong Classics, Gradius, RC Pro-Am, Ice Climber.). Etat neuf. Prix : entre 200 F et 250 F pièce. **Antonio Bono, 350, avenue de Reklinghousen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.**

Vds Super Mario 1 et 2 : 200 F la cartouche ou 380 F les 2. **Julien Hervy, «La Vitrouillère», La Chapelle-Gauthier par Broglie. Tél. : 32.44.77.29 en province.**

PC & COMPATIBLES

Vds PC XT2086 D Amstrad, écran VGA, double drive 3"1/2, 640 K (sous garantie jusqu'à fin septembre) + logiciels. Valeur réelle : 13 500 F. Le tout cédé 10 000 F.
Yvan Perrey, 9, impasse de la Roche, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.96.70.35 (après 18 h).

Vds jeux sur PC (Mot à l'Opéra 100 F) + CD audio Power & Megadrive 60 F. **Bertrand Lafenêtre, 77, rue du Bal-Champêtre, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.13.59.**

Vds originaux pour PC 5"1/4 : Indy 3 (A), Colorado, Rick Dangerous, Ghostbusters 2, Willow - 180 F chacun. Italy 90, 200 F. Tous avec docs complètes. **Christophe Hitter, 8, rue de la Gare, 67250 Soultz-sous-Forêts. Tél. : 88.51.79.90.**

Vds Euro PC de Schneider avec lecteur 3"1/2 + lecteur 5", 25 + moniteur couleur + nombreux disks. Etat neuf (déc. 89). Valeur : 8 500 F. Vendu : 6 500 F.
Nicolas Carsez, 14, rue du 8 mai 45, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.35.80.39.

Vds jeux pour PC (dans boîtes d'origine) : Loom, Xenon 2, Dragon's Lair, Intox, Populous + Data Disk, Mech Warrior, Full Metal Planet, Hero's Quest, Ultima 6, Virus, Targhan, Speedball etc. Prix à débattre. **Cédric Dubois, 4, ruelle Richard, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.21.48.**

Vds jeu Les Voyageurs du Temps pour PC. **Damien Vulliermet, 90, rue Henry-Bordeaux, 73290 La Motte-Servolex. Tél. : 79.25.46.71.**

Vds PC-XT Fujitech 10 Mhz (1 Mo de RAM), disque 2O Mo, drive 5"1/4, carte EGA 480, écran EGA pitch O.31, carte multifonctions, ports // & série, clavier 102 t, souris + utilitaires, le tout sous garantie. Prix : 8 000 F. **Christophe Bossenie, 167, rue Victor-Thuillat, 87100 Limoges. Tél. : 55.77.97.15.**

Recherche **mari honnête** pour faire le guignol.

Vds jeux pour PC (Airborne Ranger, Sapiens etc.). Prix : 400 F. **Christophe Bertherat. Tél. : 89.60.16.72.**

Vds ou échange originaux PC (Indy Adv. : 150 F ; Budokan : 150 F ; Voyageurs du Temps : 150 F ; Zone : 50 F ; Colorado : 150 F ; Fetiche Maya : 100 F ; Arcade Hit : 100 F ; Skweek : 100 F ; Revanche du Docteur Fatalis : 150 F ; Robocop : 100 F ; Pop Up : 99 F. Bumpy : 100 F. **Arnaud Pichery, 8, rue Couzinet, 78960 Voisins-le Bretonneux. Tél. : 30.43.65.89.**

Vds originaux sur PC (Xenon 2 : 100 F. Double Dragon : 70 F. Les Voyageurs du Temps : 100 F. Le tout : 220 F. **David Garcia, 1, rue Georges-Brassens, Badaroux 48000 Mende. Tél. : 66.47.71.57 ou 68.28.41.14 à partir de 20 h.**

Vds PC 1512 DDC + drive 5"1/4 et 3"1/2 + 160 disks (jeux + utilitaires) + revues + originaux + docs. Prix : 5 500 F. **Michaël Pasquier, 11, rue Charles-Rogier, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.67.71.52.**

Vds AT 286, 12 Mhz, 1 méga, DD 20 Mo, lecteur 1, 2, Mo, moniteur couleur EGA, souris, Dos 4.01, Sprint 1.5, livres etc. Le tout sous garantie jusqu'au 12/90. Prix : 12 000 F à débattre. **Thierry Lardot, 45 bis, rue du Chemin-de-Fer, 91510 Lardy. Tél. : 64.56.48.59.**

Vds PC 1512 SD + moniteur couleur CGA + MS Dos + utilitaires + intégrale PC (sous garantie), emballage d'origine : 4 900 F (+ jeux). Valeur : 7 000 F. **Christian Lagarrigue, 2, allée Mozart, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.73.69.**

Vds PC 6128 + 30 jeux + kit de téléchargement + 3 joysticks + revues et manuels + utilitaires etc. Le tout : 3 000 F en très bon état. **François Petit, 6, rue André-Malraux, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.96.36.**

Vds originaux sur PC 5"1/4 (Wild Streets : 150 F) **Bertrand Louis, 40 bis, rue St-Michel, 88000 Epinal. Tél. : 29.31.26.60.**

SEGA

Vds console Sega Master System état neuf (déc. 89) + 5 jeux (Basketball, Knightmare, Time Soldier, Alex Kidd etc.). Le tout 500 F, prix à débattre. **Cyril Danzoy, 28 bis, av. Henri-Barbusse, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.52.39.**

Vds console Sega 16 bits (avril 90) + joystick + adaptateur secteur spécial + 2 jeux (Alex Kidd & Ken) + revues. Prix : 3 000 F. **Thibaut Constant, 109, rue Dubourdieu, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.60.59.26 ou 56.92.13.46.**

Vds console Sega (février 90) + 2 manettes + 9 jeux (Wonderboy 1 & 2, Tennis Ace, Altered Beast, Shinobi etc.). Valeur : 2 990 F, le tout vendu 2 000 F à débattre. **Gérald Galli, 6, rue Bossuet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.86.38.14 (après le 30 août).**

Vds console Sega 8 bits + 2 pads + Control Stick + lunettes 3 D + 0Phaser + 16 jeux (Double Dragon, Shinobi, Space Harrier, Rastan, Rambo 3, Basketball, Enduro Racer etc.). Valeur : 6 000 F, vendu 3 000 F. **Thierry Pernet, chemin de Daru, 26100 Romans. Tél. : 75.70.58.96.**

Vds console Sega + 2 manettes + 6 jeux très bon état (Wonderboy 2, Thunderblade, Space Harrier etc.) : 1 400 F à débattre. **Tristan Vazquez, Le Ballion, 40630 Sabres. Tél. : 58.07.55.82.**

Vds console Sega avec Control Stick + Rapid Fire 600 F + 13 jeux (Cyborg, Choplifter, Enduro Racer, Shinobi, Bomber Raid, Kenseiden, R-Type, Hang-On, Rastan, Golden Axe, Tennis Ace, Ghostbusters & Thunderblade). **Philippe Richard, 18, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.74.32 (à partir de 19 heures).**

Vds console Sega + pistolet + Vigilante + Rastan + Altered Beast + Wonderboy + Hang-On + Safari Hunt + 2 manettes TBE : 1 600 F. **Benjamin Gonzalez, Les Epingliers, Saint-Firmin 71670 Le Breuil. Tél. : 85.56.10 76.**

Vds Megadrive achetée janvier + 4 jeux (Altered Beast, Super Shinobi, The New Zealand Story & DJ Boy), factures à l'appui : 3 100 F avec revues et transfo adapté. **David Monceret, rue de la République, 82120 Lavit. Tél. : 63.94.06.49.**

Vds console Sega sous garantie : 490 F. La console + 5 jeux (Altered Beast, Wonderboy 2, Rastan, Double Dragon, Alex Kidd 2), le tout état neuf : 1 400 F. Chaque jeu pièce : 190 F. Vds également joystick Konix Speed King : 70 F. **Laurent Bozek, 1, rue Molière, 59390 Lys-les Lannois. Tél. : 20.81.02.46.**

Vds console Sega + 2 pads + 1 Seedking + 7 jeux (Shinobi, Psycho Fox, Thunderblade, Black Belt etc.). Le tout TBE, valeur réelle : 2 800 F. Cédé : 1 300 F. **James Laîné, 43, rue Saint-Exupéry, 76480 Duclair. Tél. : 35.37.85.41.**

Vds console Sega avril 90, sous garantie + Shinobi + Hang-On + Control Pad (2). Le tout TBE : 300 F. **Loïc Martin, 14, rue Jean-Raynal, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.72.36.**

Vds console Sega + 2 manettes + 6 jeux (Hang-On, Golden Axe etc.). Etat neuf, garantie 5 mois. Valeur réelle : 2 400 F. Le tout cédé à 1 700 F. **Philippe Contal, 5, rue des Tulipes, Riedseltz 67160 Wissembourg. Tél. : 88.94.92.90 (après 19 h).**

Stop affaire ! Vds Sega 8 bits TBE + 14 jeux (Phantasy Star, Zillion 1 etc.) + 3 manettes. Valeur : 4 800 F, le tout cédé pour 2 050 F. Urgent. **Olivier Leroy, 6164, rue Principale, Le Coudray-sur-Thelle 60790 Valdampierre. Tél. : 27.74.980.59.**

Vds jeux Sega Megadrive (Darwin 4O81, Super Shinobi, Thunderforce 2, Final Blow, DJ Boy, Forgotten Worlds) : 250 F pièce. Vds jeux Sega (Out Run, Miracle Warriors, After Burner, Phantasy Star) : 250 F pièce. Dominique Lecoustre, **105, rue de Romainville R.d.C gauche, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.63.22.61.**

Vds Sega 8 bits (état neuf) + 10 jeux (Rastan, Blackbelt, Ghostbusters etc.) + 1 manette + 1 joystick : 1 500 F (prix à débattre). **Yann Porhel, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Vds jeux Sega (Action Fighter, After Burner, Enduro Racer, Great Golf, Pro-Wrestling, Spy vs Spy, Thunderforce, Transboot) ; cartes 95 F et autres 195 F port compris (jeux vendus avec astuces). Vds lunette 3D + 3 jeux : 990 F. **David Leman, 9, rue Saint-Vincent, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.53.23.**

Homme affable recherche **place stable**. Ecrire à monsieur Jean de La Fontaine.

Affaire ! Vds console Sega Master System (90) sous emballage + manuels + 4 jeux (Phantasy Zone 3, Teddy Boy, Secret Commando, Snailmaze) + manette SG Commander. Prix : 800 F. Faire offre en septembre. **Paulo Cerqueira, 118 bis, rue Jean-Jaurès, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.04.37.**

Vds console Sega + Rampage + Space Harrier : 400 F. Vds Scramble Spirits, Shinobi, Thunderblade, Lord of The Sword, After Burner 150 F pièce. **Grégoire Gaudin, 8, rue de la Monnaie, 30400 Villeneuve-lez-Avignon. Tél. : 90.25.22.02.**

Vds console Sega + 3 manettes TBE : 700 F + Hang-On (valeur réelle 990 F). Vds aussi Lord of the Sword, Fantasy Zone 3, Black Belt : 150 F l'unité. **Emeric Strassel, 5, rue Roger-Salengro, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.43.29.**

Vds console Sega Master System + 3 joysticks + Light Phaser + 3 jeux (au choix). Etat neuf. Valeur : 1 500 F. Le tout cédé 870 F. **Stéphane Jouan, place Boucicaut, 61130 Bellême. Tél. : 33.73.10.56.**

Vds console Sega + 3 manettes + Phaser + 8 jeux (Alex Kidd, Bomber Raid, Wonderboy, Rescue Mission, Psycho Fox, Battle Outrun etc.) + 25 revues. Le tout TBE : 2 000 F. **Michaël Verstraete, 52, résidence Vincennes, 77330 Ozoir-La-Ferrière. Tél. : 64.40.20.27.**

Vds console Sega 8 bits + Alex Kidd 2 + Vigilante + Ys + Great Football + R-Type + Hang-On + pistolet Phaser + Safari Guns + Rambo. Le tout TBE : 1 950 F. **Franck Barbet, «La Pomarède», 82500 Beaumont-de-Lomagne. Tél. : 63.02.40.61.**

Vds console Sega + Phaser + lunettes 3D + autofire + 4 jeux Phaser + 15 Tops (Rastan, Shinobi, Tennis Ace, Battle Outrun, Vigilante, Y's etc.), le tout TBE. Valeur : 6 125 F, cédé 3000 F. Séparément à 45% du prix normal. **Pierre Jourdan, 47, avenue Cap-de-Croix, 06100 Nice. Tél. : 93.81.21.49.**

Vds console Sega TBE + 2 manettes + Light Phaser + 28 jeux. Prix 5 500 F à débattre au lieu de 9 500 F. **Bruno Castelle, 11, rue du Général-De-Gaulle, 17139 Dompierre-sur-Mer. Tél. : 46.35.36.63.**

Vds Sega Megadrive + 6 jeux (Alex Kidd, Herzog Zwei, Rambo 3, The Last Battle (Ken), Forgotten Worlds, The New Zealand Story). Prix : 1 500 F. **Edmond de La Panouse, château de Thoiry, 78770 Thoiry. Tél. : 34.87.46.62.**

Vds console Sega 8 bits + 15 jeux (Out Run 3D, Poseidon Wars 3D, Tennis Ace, R-Type, Double Dragon, World Soccer, Altered Beast, Galaxy Force, Time Soldier etc.) + lunettes 3D + 2 manettes. Valeur du tout TBE : 5 398 F. Vendu 2 800 F. **Laurent Fruh, 6, allée des Chardonnerets, 83500 La Seyne-sur-Mer.**

Vds console Sega 8 bits + 4 jeux + Phaser : 150 F. **Eddy Kindl, 208, cité Moucheron, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.80.63.02.**

Vds console Sega Master System + 1 manette + 16 jeux (Space Harrier, Black Belt, Fantasy Zone 2, Rastan, Kenseiden, Lord of the Sword, Miracle Warriors, Ys, Golvellius,, Phantasy Star, Alex Kidd 2 etc.). Le tout TBE : 2 500 F (prix à débattre). **Thierry Halter, 2 rue de la Liberté, 57300 Mondelange. Tél. : 88.73.47.52.**

Affaire ! Vds console Sega + Light Phaser + lunette 3D + 2 manettes spéciales (Konix et Sega) + 15 jeux (Rambo 3, Rocky, Golvellius, Pro Wrestling etc.). Prix sacrifié : 2 500 F. **Frédéric Tchiknavorian, 1à, chemin de la Bédoule, 13240 Septeines-les-Vallons. Tél. : 91.51.75.14.**

Vds console Sega + Phaser + lunettes 3D + 12 jeux super (Golvellius, Ys, Space Harrier 3D, Phantasy Star etc.). Prix : 2 000 F au lieu de 4 500 F. **Daniel Ramos, 161, rue Musselburg, 94500 Champigny. Tél. : 48.82.42.79.**

Vds jeux pour console Sega (Rocky : 150 F ; Vigilante : 200 F ; Great Football : 100 F. Vds également jeux pour Intellivision (Tennis, Football etc.), 50 F pièce. **Frédéric Pellier, 19, avenue du Général-Raoul-Salan, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.04.70.**

Vds jeux sur Sega (Choplifter, Wonderboy, Black Belt, Rastan, After Burner, Thunderblade etc.) à moitié prix du neuf. Vds aussi digitaliseur Ara : 550 F au lieu de 1 190 F. **Christophe Escurat. Tél. : 69.09.79.59 (entre 19 et 20 h, sauf le week-end).**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux (Kenseiden, Dynamite Dux, Power Strike, etc.). Valeur : 3 000 F. Vendu : 1 500 F. Exclusivement Lille et sa proche banlieue. **David Daraedt, 211, rue de Paris, 59000 Lille. Tél. : 20.53.98.13 après 17 h.**

Vds ou échange jeux sur Sega (Y's, Space Harrier, Lord of the Sword, Pro Wrestling, Rampage, Alien Syndrome, Ninja, Ghostbusters etc.). Prix : 150 F pièce sauf Ninja : 70 F et Y's : 200 F. **Eric Meyer, 3, rue Mme de Sévigné, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.98.24.**

music etc.) sur Amiga. **Thierry Pourbaix, 1, rue Concorde, 65320 Bordières-Echez. Tél. : 62.36.41.41.**

Echange ou vends news sur Amiga (prix hyper bas.). **Emmanuel Prein. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds console Sega Master System + rapid fire + 16 jeux (Golden Axe, After Burner, Out Run, Altered Beast, Rocky, Zillion 1 et 2, Phantazy Star, Vigilante, Rastan, Fantasy Zone 3, etc.). Valeur : 5 600 F. Vendu : 2 000 F. **Jean-Pierre Giraudo, 3, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 30.58.20.00 après 20 h.**

Vds console Sega + lunettes 3D + Control Pads +14 jeux (After Burner, Poseidon War 3D, Rampage, Rocky, Zillion 1 et 2, Double Dragon, Golvellius, Wold Soccer, Y's etc.). Valeur : 5 000 F. Le tout cédé : 2 900 F. **Frédéric Rousseau, 4, impasse des Marronniers, 60530 Dieudonné. Tél. : 44.26.75.85.**

Vds Sega 8 bits + Péritel + 3 jeux : 500 F ou la console sans jeu : 400 F. **Cédric Barthe, 36, Obstagarenstr., CH 8006 Zurich (Suisse).**

Vds console Sega + 2 manettes + 12 jeux (dont Tennis Ace, Y's, Spellcaster etc.).Le tout entre : 2 600 F et 3 000 F (valeur réelle : 3 987 F.). Possibilité de vente séparée (ex : console : 600 F. Jeux : entre 100 et 200 F.). **Jérôme Chaudun, 13, rue des Vignes, 72250 Brette-les-Pins. Tél. : 43.75.84.64.**

Vds console Sega avec trois jeux (Spellcaster, Shinobi, R-Type) : 1 200 F. Me joindre début septembre. **Philippe Rigazzi, 55, rue Richelieu, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.46.90.**

Vds console Sega Master System + pistolet Light Phaser. Valeur : 1 049 F. le tout vendu : 600 F. **Lilian Beuvelot, 47, avenue Patton, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.26.25 à partir du 27 août.**

Vds console Sega + 2 manettes + 12 jeux : 1 500 F. Très bon état. **Tony Desanneaux, «Chez Veillet», 17120 Meursac. Tél. : 46.02.12.99 après 19 h.**

Vds console Sega neuve (mai 90) + 6 jeux (Psychofox, Shinobi, Dynamite Düx, Pro Wrestling, Captain Silver, Rampage). Prix : 1 000 F. Possibilité d'échanges contre jeux sur STE. **Dominique Toucheteau, Campagne-Tardieu (Camp Laurent), 83500 La Seyne. Tél. : 94.94.23.23.**

Vds Sega 8 bits + Phaser + lunette 3D + 17 jeux : 2 250 F. **Christophe Goddard, Le Grand Pré, 38650 Sinard. Tél. : 76.34.08.48 après 19 h.**

Vds jeux Sega (Speelcaster, Golvellius, Black Belt, Kenseiden, Thunder Blade, Galaxy Force,etc.). Prix :150 F pièce. **Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04 après 19 h et Paris uniquement.**

Vds nombreux jeux pour console Sega 8 bits. L'ensemble (30) à moitié prix du neuf ou séparément, à débattre. **Louis Demarseul, 118, bld des Etats-Unis, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.29.16.**

Vds console Sega + Light Phaser + Gangster Town + 3 jeux (Casino Games + Bomber Raid + Phantazy Zone 3) : 1 500 F. Valeur : 2 000 F. **Mike Durufle, Cap de la Coste, Barbazon, 31510 Labroquère. Tél. : 61.95.85.42.**

Vds console Sega + 3 manettes + Phaser + 12 jeux (Shinobi, Double Dragon, etc.). Valeur : 4 500 F. Cédé : 2 500 F ou échange contre Amiga 500. **Charles Lacroix, 172, route du Pont 7, 76000 Le Havre. Tél. : 68.40.89.27 le soir.**

Vds Sega 8 bits + câbles + 3 joysticks + 10 jeux. Bon état. Valeur : 3 500 F. Vendu : 2 000 F. **Frédéric Monnand, route de Noville, 1844, Rennaz (Suisse). Tél. : 021.960.27.34.**

Vds Sega + 2 manettes + pistolet + 10 jeux (Wonderboy 3, After Burner, Rastan, Captain Silver, Zaxxon 3D, Hang-On, Safari Hunt, Super Labyrinthe, F-16 Fighter, Thunderblade) encore sous garantie. Prix : 3 000 F à débattre. Excellent état. **Nicolas Lucien, Le Triolet n°2, route de Galice, ZAC des 2 ormes, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.71.46.**

Vds console Sega + 14 jeux dont Chase H.Q., Space Harrier, Double Dragon, Rastan, Psycho Fox, Wonderboy 3, Spellcaster etc.) + control stick + SG Commander. Valeur : 9 000 F, le tout vendu : 5 980 F. **Benoît Tardieu. Tél. : 46.44.12.07 Paris.**

[illegible] Space Harrier, Global Defense, Great Foot, Zillion 1, Power Strike, After Burner.). **Philippe Lamielle, 13, rue Rualmenil, 88000 Epinal. Tél. : 29.82.32.43 après 18 h 30.**

Vds Sega Master System + nombreux jeux (Vigilante, Out Run, Thunderblade, After Burner, Double Dragon, R-Type etc.). Etat neuf : 1 500 F. **Wilfrid Zecchini, 16, avenue de Ste-Marie, 94160 St-Mandé. Tél. : 48.08.54.75 le samedi avant 14 h 30 et la semaine après 20 h.**

Vds jeux Sega (After Burner : 160 F ; Wonder Boy 3 : 160 F; Alex Kidd in Miracle World : 150 F.). Possibilité d'échange contre Tennis Ace, Golden Axe ou Alex Kidd High-Tech World. **Cyril Graff, 52 B, rue Louis-Jouvet, 22000 St-Brieuc. Tél. : 96.62.14.30.**

Offre d'emploi à homme de couleur, haut niveau. Lieu de travail : Chef-lieu du Maine-et-Loire. Poste : **cadre noir à Saumur**.

Vds console Sega 8 bits avec 15 jeux. Valeur : 5 324 F. Le tout cédé : 4 000 F ou échange contre Amiga 500 avec équipement Péritel, souris et quelques jeux si possible. **Michaël Delissus, 20, rue Montier-Verrières, 51800 Sainte-Menehould. Tél. : 26.60.72.27.**

Vds jeux Sega (Double Dragon, Shinobi, Golvellius, Rastan, Altered Beast). Prix : 150 F pièce. R-Type, Golden Axe : 200 F pièce. Les 7 jeux : 900 F. Manette Speed King : 80 F. **Christophe Langlois, 82, boulevard Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.27.95.**

Vds console Sega + 9 jeux (R-type, Wonderboy 2 et 3, Cloud Master, Spellcaster, etc.) + joystick Speed King. Etat neuf, manque 2 joypads. Valeur : + de 3 000 F. Vendu : 2 000 F. **Clyde Debeule, quartier Erc, 06380 Saspel. Tél. : 93.04.06.17 dans la soirée.**

Vds 3 jeux (récents) Sega (Alex Kidd 3, Shinobi, Space Harrier.). Le tout : 400 F ou 150 F le jeu. Vds console Sega + manette + Hang-On + Time Soldiers et Great Golf : 750 F à débattre port compris. **Mickaël Pratau, 82, bld Auger, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.24.94.**

Vds Energy ou échange contre Altered Beast ou Ninja Spirit ou autres. **Didier Paul, 9, rue des Phocéens, résidence Ste-Claire, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.31.75.**

Vds Sega + 9 jeux + Rapid Fire + cadeau (pistolet); Très bon état. Valeur : 4 200 F. Vendu : 2 000 F. **Laurent Belguedj, La Palombière, Les Genêts, 13380 Plan de Cucques. Tél. : 91.07.01.99 heures des repas.**

Vds Sega 8 bits, très bon état + 14 jeux (Phantazy Star, Zillion 1, etc.) + 3 manettes. Valeur : 4 800 F. Cédé : 2 050 F. **Olivier Leroy, 6164, rue Principale, Le Coudray sur Thelle, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.81.21.27.**

Vds Sega + 7 jeux + accelérateur de tir. Valeur : 2 800 F. Cédé : 2 000 F à débattre. Etat neuf. **Sylvain Donner, 69, rue Moreau, 59171 Helesmes. Tél. : 27.35.51.92.**

Vds console Sega + 3 manettes (1 Pad + 2 Speed King) + 13 jeux (R-Type, Wonder Boy 1 et 3, Double Dragon, Shinobi, etc.) + Rapid Fire. Valeur : 5 000 F. Vendu : 3 000 F. **Pierre-Yves Teyssier, Les Filles Belmont, 07100 Annonay. Tél. : 75.32.14.97.**

Vds jeux pour console Sega (Double Dragon : 200 F. Altered Beast et Rambo 3 : 450 F (les 2). Hooting Galery : 250 F. **Lionel Papon, 95, route de la Borie, 19300 Egletons. Tél. : 55.93.29.04.**

Vds console Sega + 3 jeux (Time Soldiers, Kenseiden, Zillion 2) : 500 F. Jeux à 75 F : Golvelius, Wonderboy 1 et 2, etc. **Jérémie Courcoulas, 36, rue Droite, 06300 Nice. Tél. : 93.92.33.93.**

Vds jeux (15 titres disponibles) Megadrive Warrior etc. Cherche originaux à 10 F., Possède Ninja Spirit, E-Motion, Lost Dutchman Mine etc. Urgent ! **Arnaud Bellini, 3, rue de la Tuillerie, 58130 Guerigny. 86.38.29.28.**

Vds console Sega 8 bits + 1 manette + prise Péritel (achat 90) + 3 jeux : Hang-On + Golden Axe + Battle Out Run. Prix : 750 F à débattre ou échange contre console Nintendo. Un jeu : 150 F. **Ange Gravezat, 3, rue Henri-Jardin, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.53.86.19.**

Vds console Sega + 9 jeux (Wonder Boy 1 et 3, Dynamite Düx, Double Dragon etc.). Prix : 1 200 F. Port Gratuit. **Arnaud Fleury, 31 bis, rue du Cdt-Lamy, 51100 Reims. Tél. : 26.87.04.94 heures de repas.**

Vds console Sega 8 bits + pistolet Light Phaser (avec 3 jeux) + Out Run + Great Golf + Choplifter + Hang-On. Le tout : 1 000 F en très bon état + boîtes d'origine + frais d'envoi. **Norbert Mauger, 101, avenue de la Cour-de-France, 91420 Morangis. Tél. : 64.48.45.07 fin août.**

Vds Light Phaser pour Sega + jeux : 250 F. Lunettes 3D : 150 F. 18 jeux (Phantazy Star, R-Type, Rambo 3, Y's.) : 200 F pièce. 24 jeux (Out Run, Cholifter, Monopoly, After Burner etc.) : 150 F pièce. 11 jeux (Space Harrier, Alex Kidd 2 etc.) : 100 F pièce. **Hubert Rousseau, 17, rue Bellier-Dedouvre, 75013 Paris. Tél. : 45.89.06.79.**

Vds nombreux jeux Sega (Cyborg Hunter, Double Dragon, After Burner, Lord of the Sword, Quartet, Great Basketball, Rastan etc.). Prix : 150 F à 200 F pièce. Vds Miracle Warriors : 250 F. Possibilité d'échange. **Pierre Ripani, 105, avenue Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.37.86.22.**

Exclusif ! Vds Sega 8 bits + Psycho Fox + Thunder Blade + After Burner : 600 F à débattre. **Alain Demaine, Les Ecureuils, Le Coteau, 14800 Deauville. Tél. : 31.98.51.60.**

Vds console de jeu Sega avec six K7 en bon état et sous garantie + poignée tir rapide. Prix : 1 500 F. **Sylvain Bellancourt, 94, avenue de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.89.57 (répondeur).**

Vds console Sega + 7 jeux + 2 joysticks : 1 000 F ou console + 1 jeu : 400 F. Vds aussi jeux seuls. **Guillaume Pelgé, 25, avenue Sémard, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.95.20.43.**

Vds jeux Sega (Wonderboy in Monsterland, Lord of the Sword, American Pro Football). Prix : 180 F pièce ou 500 F les 3. Basketball Nightmare, Slap Shot : 200 F pièce ou 350 F les 2. Great Basketball : 100 F. **Sébastien Imbert, 70, Corniche Fleurie, 06200 Nice. Tél. : 93.71.68.48.**

Vds console Sega + joysticks (Control Stick, SG Commander) + Rapid Fire + 15 jeux (Wonder Boy, Vigilante, R-Type, Shinobi). Valeur : 5 200 F. Le tout vendu : 3 200 F. Possibilité vente séparée. **Christophe Mesnage, 2, square Michel-Ange, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.58.31.**

Vds Sega (sans manettes) + Speed King + 7 jeux (R-Type, Tennis Ace, Golf, Rampage, Space Harrier, Astro Warriors, Choplifter). Le tout : 1 100 F ou séparément. Frais de port à se départager. **Nicolas Campello, 19, rue de Lille, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.62.99.**

THOMSON

Vds Thomson T09 + livres + revues avec cadeau gratuit (un fabuleux vélo BMX), très bon état. Prix à débattre : 3 000 F. **Moïse Sheu, 38, rue Emile-Zola, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.57.20.**

Vds ou échange logiciels sur disks 3"1/2 pour TO8/D/9/9+ sur région grenobloise (38) uniquement. Possède + de 100 logiciels (Bobo, Paragraphe, Barry Mc Guighan Boxing, Captain Blood, Hacker, Les Cavernes de Thenèbe etc.). **Jérôme Le Tanou, Le Charpen 38950 Quaix-en-Chartreuse. Tél. : 76.56.80.60.**

Vds TO8D + lect. 3"1/2 + lect. K7 + imprimante + RS 232 + crayon optique + originaux (Paragraphe, Fiches et Dossiers, Animatix etc.) Le tout 5 000 F. Possibilité de vente séparée. **Christian Lopes, 61, Grande Rue, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél. : 30.35.87.84.**

Propose place stable à **pédicure otorhinolaryngologiste** dans fabrique de pieds-de-nez.

Vds nombreux jeux originaux + docs sur TO8/9/9+ (Blitz, Sorcery, Arkanoid, Prohibition, Bobo etc.). Liste complète contre timbre. **Philippe Deso, quartier des Lônes, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.10.77 (heures repas).**

Vds MO6 TBE + moniteur mono + crayon optique + lecteur K7 + cordon Péritel + nombreuses K7. Prix : 1 500 F. **Jocelyn Cornet, 8, rue Emile-Zola, 62230 Outreau. Tél. : 21.92.69.87.**

Vds nombreux jeux pour Thomson TO8/T09+ (Turbo Cup, Alienator, Macadam, Bumper,etc.). Prix : 30 F le jeu. **Stéphane Gouttesoulard, Chalain d'Uzore, 42600 Montbrison. Tél. : 77.97.16.50.**

Vds TO8 bon état + lecteur disks + 9 jeux sur disks + 1 sur K7 + livre Basic. Valeur : 4 000 F. Vendu : 2 000 F. **Fabrice Heitz,1, rue George-Sand, 37800 Ste-Maure-de-T. Tél. : 47.65.54.47 à partir de 18 h 30.**

Vds Thomson TO8D + nombreux jeux gratuits (Space Racer, Bob Winner,etc.) + imprimante. Prix : 3 500 F à débattre. **Laurent Patroix, 38390 La Balme-les-Grottes. Tél. : 74.90.67.79.**

Vds compilation Thomson sur K7 (3 jeux), fonctionne sur plusieurs machines Thomson. Prix : 100 F. **Philippe Veluire, 12, avenue de la Libération, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.67.66.69.**

Vds jeux pour MO5 Lep : crayon optique, interface pour manette : 500 F. 14 jeux originaux : entre 70 et 100 F. **Stéphane Henriet, 264, rue du Chauffour, Neuilly-sous-Clermont, 60290 Rantigny.**

Vds jeux sur MO5/MO6/TO7/TO8/TO9 sur K7 (Karaté, Football : 100 F. Androides, Sortilège : à débattre. Le Temple de Quauhtli : 150 F). Le tout : 500 F. **Benoît Guinot, 26, rue du Tournebride, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.84.04.**

Vds MO6 Thomson + jeux + manette + crayon optique : 650 F. Bon état. **Jean-François Lamure, 296, rue des Renardières, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.39.88.**

Vds TO8 + lecteur 3"1/2 + crayon optique + joystick + disks vierges + jeux + livret. Le tout : 1 500 F. **Jean-Sébastien Lefebvre, 205, rue Aristide-Briand, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.40.39.**

Vds TO8D + prise Péritel + 50 jeux originaux (Arkanoid, Game Over, N°10, Super Tennis, Sorcery, Sortilège, Vampire, Bob Morane 1, 2, 3, Passagers du Vent 1, 2 etc.) + disks vierges + manettes. Le tout : 2 000 F à débattre. **François Bras, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.01.26.25.**

Vds pour TO8/TO9/TO9+, les compilations d'arcade Hit 56, Crazy Cars, Magic, Glouton, Balthazar, Section Or, Aigle d'or, 5ème Axe, MGT, Sapiens et Golden 7 (regroupent 7 hits de Coktel Vision). Prix : 50 F la compilation au choix. **Cyrille Jurdziak, 3, rue Ambroise-Croizat, 57300 Talange. Tél. : 87.71.11.67.**

Vds MO6 + écran couleur + 40 jeux + 3 joysticks + crayon optique + manuels. Très bon état : 2 500 F + petits cadeaux. **Luc Mazardo, 29, rue des Ingrains, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.56.59.**

Vds TO16 PC, 512 Ko + carte joy + 1 joystick + moniteur couleur CGA + logiciels + livres : 4 000 F. **Laurent Bourgeois, 76, avenue du Gros-Peuplier, 93600 Aulnau-sous-bois. Tél. :48.69.83.63.**

Vds TO9 + imprimante PR90600 + souris + colorpaint + modem MD90120 + logiciels + Téo de 1 à 20 + Microtom de 1 à 10 + «Guide pratique de fiches et de dossiers». **Christian Geiger, 5, rue de la Luss, 68000 Colmar.**

Echange **chagrin** contre chat persan.

Vds TO9 avec moniteur couleur + lecteur 3"1/2 + «Apprentissage du Basic 128» + jeux éducatifs (Balade au Pays de Big Ben, Les Passagers du Vent). Vendu sans les manettes. Le tout en très bon état : 2 800 F. Valeur : 6 500 F. **Johan Soléra, avenue des Esperelles, résidence «Les Ifs», bât. B, 13500 Martigues. Tél. : 42.07.35.67.**

Vds TV moniteur Thomson 36 cm en très bon état, garantie valable. Prix : 1 500 F. **Wei-Lon Hsu, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : 40.37.01.20 après 20 h.**

ECHANGES

Echange jeux et utilitaires sur ST pour contacts sympas. **Christophe Lasnier, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : 6O.04.49.39.**

Echange news sur 520 STF. Réponse assurée à 100% ! **Nicolas Nouzarède, Centre Hospitalier, 19208 Ussel CEDEX. Tél. : 55.96.11.40.**

[illegible] 800 F. Cédé : 1 300 F. **James Laîné, 43, rue Saint-Exupéry, 76480 Duclair. Tél. : 35.37.85.41.**

[illegible] Sega avril 90, sous garantie. Atari ST, cherche correspondant(e)s pour échanges sympas. Possède et cherche news. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (heures repas).**

Hello guys ! Cherche Atariste confirmé pour échange de méganews. Envoyer liste à cette adresse : **David Gervais, 21, avenue Petite-Suisse, 6001 Marcinelle (Belgique). Tél. : 36.43.21.**

Echange news sur Atari ST. Possède Extase, Projectyle, Bomber etc. + utilitaires. Envoyez vos listes. Réponse vraiment assurée. **Philippe Abovici, 18, rue Hector-Berlioz, Châteaubernard 16100 Cognac.**

Remarque personnelle : les vaches et les tôles ont du lait.

Echange plus de 2000 jeux et utilitaires sur ST. Liste sur demande (PC ditto, 1 ST Word, Stos Devpack 2, Studio 2 +, Pro 2 +, Quartet etc.). **Mohamed Grar, 6, Les Hauts-de-Marcouville, 95300 Pontoise.**

Echange jeux sur ST, news ou oldies. Débutants bienvenus. Vendeurs exclus. **Bruno Coudoux, 324, Grand'rue, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.50.38.**

Echange ou vends jeux et démos sur ST. News uniquement (Kick-Off, Dragon's Lair etc.). **Christophe Alonso, 3, rue Ferdinand-Corrèges, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.29.94 après 18 h.**

Echange nombreux jeux sur ST. **David Serrano, chemin des Canaux, 30320 Marguerittes.** Réponse assurée.

ST échange original GFA Bas 3.07 contre 50 disks vierges, remplis de jeux etc.). GFA ass. contre 35 disks. GFA comp 3.03 contre 20 disks. Jade (créa. jeux d'Aven) contre 25 disks + d'autres. **Michaël Pirotte, 23, rue de Bethisy, 60160 Lacroix-St-Ouen. Tél. : 44.41.24.62.**

Echange jeux sur ST (Crazy Cars 2, Kick-Off 2, Maniac Mansion, Chicago 90 etc.). **Thierry Yahyaoui, "Les Irlandais", esc.15, 94110 Arcueil. Tél. : 45.47.11.60 uniquement dans l'Ile-de-France.**

[illegible] Shinobi, Thunderblade, Lord of The Sword, After Burner 150 F pièce. **Grégoire Gaudin, 8, rue de la Monnaie, 30400 Villeneuve-lez-Avignon. Tél. : 90.25.22.02.**

Echange jeux et démos sur 1040 STE. Possède news : A.M.C., F29, Projectyle, Extase. Possède aussi nombreuses démos : Sowatt, Mindbomb, TRB, Soundtracker TCB etc. **Olivier Tomczak, 33, rue Lucien-Girard-Boisseau, 95380 Puiseux-en-Pontoise. Tél. : 34.72.24.11.**

Echange jeux sur ST (Eagles Rider, Ivanohe, F29). Débutants acceptés. Envoyer liste. **Fabien Chiloup, 32, rue Berthois, 62100 Calais.**

Echange ou vends news (only) sur ST (E). Possède Kick-Off 2, Ivanohe, E-Motion, Operation Stealth, Fire and Brimstone etc. **Frédéric Joseph, 9, rue Jules-Demarez, 59278 Escautpont. Tél. : 27.34.60.49.**

Echange softs sur ST (jeux ou utils), seulement avec des Ataristes confirmés. Dans le Nord si possible, mais autres régions acceptées. **Arnaud Devlieghere, 24, avenue du Hautmont, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.00.82.**

Echange compils, démos et news sur 1040 STF. Réponse assurée si liste intéressante. **Jean-Luc Jourdain, 14, avenue du 15 août 1944, Marboué, 28200 Châteaudun.**

Echange ou vends nouveautés à bas prix sur ST et Amiga (Unreal, Shadow Warrior, Harley, F19 Stealth etc.). **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Vds console Sega TBE + 2 manettes + Light Phaser + 28 jeux. Prix 5 500 F à débattre au lieu de 9 500 F. **Bruno Castelle, 11, rue du Général-De-Gaulle, 17139 Dompierre-sur-Mer. Tél. : 46.35.36.63.**

/ds Sega Megadrive + 6 jeux (Alex Kidd, [illegible] Echange nombreux jeux sur Atari STF. **Sébastien Salles, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.**

Echange nombreux jeux sur Amiga. Débutants, n'hésitez pas ! réponse garantie à 100%. **Benoît Gagnaire, 26, rue de Runges, 75013 Paris. Tél. : 45.89.31.74.**

Echange jeux sur C64, possède news (Rainbow Islands, R-Type, E-Motion, After the War etc.) Débutants acceptés & réponse assurée. **Cédric Van-Robays, Les Brullières, 84360 Mérindol. Tél. : 90.72.84.38.**

Gaga de l'Amiga appelle Amiga men & girls pour échanges divers (trucs, news...). Débutants bienvenus, revendeurs s'abstenir ! Réponse assurée à 300%. **Philippe Vigny, "Sauzet", 30170 Cros.**

Echange hot news sur Amiga 500. Contact rapide, sympa et hypersérieux. Débutants acceptés, réponse assurée. **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Echange news sur Amiga & vds Disco-Scopie (150 F). **Christophe Galvaire, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines.**

Echange jeux pour Amiga sur Paris. **Van Can Quach, 154, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 46.36.89.28.**

Echange jeux pour Amiga. Réponse assurée. **Rodolphe Le Squer, 11 bis, rue de Raime, 56270 Ploemer.**

Echange jeux et démos sur Amiga. Envoyer liste. **Emmanuel Maeso, impasse des Pommiers, 74410 Saint-Jorioz.**

Echange news sur Amiga et C64. Envoyer votre liste, réponse assurée. **Viviane Berlanda, 131, rue du Charbonnage, 6070 Chatelet (Belgique).**

Echange softs & démos sur C64 (disk). Sérieux et rapide, répare vos touches cassées ou C64 en panne. Enregistre vos musiques favorites sur K7 audio (matériel pro). **Olivier Desmars, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Hyper accro, échange softs sur Amiga et Nec PC Engine. Toute proposition est la bienvenue. Seule condition : être cool et sympa. **Eric Boez, BP11, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.45.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga. **Fabrice Haddas, 4, rue de la Touche, 16200 Jarnac.**

Echange ou vends jeux sur C64 (disks). **Pascal Wong, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : 43.72.46.92.**

Echange ou vends nombreux freeware (démos, animations, x, images 4096 couleur,

music etc.) sur Amiga. **Thierry Pourbaix, 1, rue Concorde, 65320 Bordières-Echez. Tél. : 62.36.41.41.**

Echange ou vends news sur Amiga (prix hyper bas.). **Emmanuel Prein. Tél. : 60.08.53.23.**

Echange jeux ou utilitaires sur Amiga. **Pascal Guillot, 13, rue Trachel, 06000 Nice.**

Amiga échange news sur la Suisse et la France. Contacts rapides et sérieux. **Daniel Arlettaz, rue de Sale 9, 1896 Vouvry (Suisse). Tél. : 025.81.18.66.**

Salut tout le monde ! J'échange de nombreux programmes sur Amiga 500. Envoyez vos listes. **Franck Parres, 5, rue du Muscat, 66330 Cabestany. Tél. : 68.66.90.47.**

Echange notices de jeux sur MSX (liste sur demande). Cherche revues francophones et correspondants. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Avis aux possesseurs de MSX2 : échangerais Les Passagers du Vent et L'Affaire sur disks contre Penguin Adventure et Nemesis (premières versions) sur K7 ou cartouches. **Sébastien Frapet, «La Maladrie», route de la Roche, 85230 Beauvoir-sur-Mer. Tél. : 51.68.61.42.**

Recherche pour échanges sur Nec : Son Son 2, Sokoban World ou Bloody Wolf. Possède : Shubibin Man, Legendary Axe, Chase H.Q., Blue Blink, Formation Soccer & Psycho Chaser. **Florian Stauber, 5, route du Pavement, 1018 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.38.32.70.**

Echange PC Engine + 1 jeu + 1 Sega + 3 jeux contre 1 Atari 520 STF et en prime 100 F. Urgent ! **Julien Dac, ruisseau Nouette, 08270 Puisseaux. Tél. : 24.72.18.31.**

Echange jeux sur PC Engine 1 : Tiger Road, PC Kid, China Warrior. Vente possible. **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. : 45.53.86.79.**

Echange sur Nec : Vigilante, Kung-Fu, pour adaptateur japonais Nintendo. Echange Dragon Spirit contre Goal, Contrat 2, DD2 etc. **Fabien Meyer, 11, rue du Château, 88700 Fauconcourt.**

Echange pour console Nintendo Section Z contre Rush'n Attack (BE si possible). **Fabien Foucher, 25, rue de Vouillé, 75015 Paris. Tél. : 45.31 14.16.**

Echange jeux Nintendo (Rad Racer, Castlevania, Trojan, Metroid, Kung-Fu, Popeye, Goonies) contre Double Dragon 2 ou autres. Ou encore 4 de ces cartouches contre 1 Game Boy + 2 jeux. Merci. **Grégory Levakis, impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.26. 51.73.**

PC échange jeux : Italy 90, Double Dragon 1 et 2, Ghostbusters 2, Indy Action et Adventure, Targan etc. Région Sud uniquement. **Mathieu Veyssière, Cailla, 11140 Ascat. Tél. : 68.20.53.10.**

Echange jeux Sega (Golvellius & Time Soldier) contre 2 de ces jeux : Wonderboy 2 & 3, Vigilante, Double Dragon, Dynamite Düx, Captain Silver, Shinobi, California Games). **Magalie Morel, 45, rue Jules-Huret, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.48.83.**

Echange jeux Sega (R-Type, Golden Axe, Psycho Fox...) contre Spellcaster, Rastan, Galaxy Force, Golvellius etc. **Laurent David, 34, avenue du 8 mai 1945, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.58.64.**

Echangerais volontiers **méthode Lingaphone de sourd-muet** contre yo-yo pour cul-de-jatte.

Echange jeux sur Sega (American Baseball contre Cloud Masters, Bomber Raid, Wonderboy 2, Golvellius, American Pro Football, Battle Out Run, Chase H.Q., Alex Kidd.) **Johann Scemama, 106, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.23.97.45.**

Echange jeux Sega (Altered Beast, Chase H.Q., Scramble Spirits contre Psycho Fox, Rocky ou Dynamite Düx.). **Jérôme Labbé, 2, rue Anatole-France, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.46.15.**

Echange Sega Master System + 2 jeux ou plus contre Megadrive même sans jeux ou au moins un. **Mohamed Ghoul, 22, bld Gallieni, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Echange jeux Sega (Secret Command, Phantazy Zone 2, Pro Wrestling, Black Belt, Space Harrier, Global Defense, Great Foot, Zillion 1, Power Strike, After Burner.). **Philippe Lamielle, 13, rue Rualmenil, 88000 Epinal. Tél. : 29.82.32.43 après 18 h 30.**

J'ai une Sega et je désire échanger des jeux, je recherche Phantasy Star, Lord of the Sword et R-type et possède Altered Beast, After Burner, Ghost House et Super Tennis. **Thomas Mercusot. Tél. : 47.61.03.02 région parisienne.**

Echange petits programmes Thomson (MO5/MO6/TO7/T.O7/70) trouvés sur d'anciens journaux. Cherche club Thomson et correspondants sur MO6. **Dominique Champtoussel, 2, rue Blaise-Pascal, 70000 Vesoul.**

Echange jeux ou domaines publics et recherche une personne qui voudrait donner anciens numéros de Micro News et autres revues. Remboursement du timbre sur demande. **Eric Dronsart, 110, rue de Bicêtre, 94240 L'Hay-les-roses.**

Echange + de 100 mégadémos. **Nicolas Debot, quai de la Régence, 19, 4050, Esneux (Belgique).**

Echange les numéros 6 à 38 de Micro News contre toutes autres revues MSX. Recherche controller Spectravideo ou Sanyo pour drive 5"1/4 sur MSX. **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris.**

J'ai une Sega et je désire échanger des jeux, je recherche Phantasy Star, Lord of the Sword et R-type et possède Altered Beast, After Burner, Ghost House et Super Tennis. **Thomas Mercusot. Tél. : 47.61.03.02 région parisienne.**

RECHERCHES

Recherche démos sur Amstrad CPC et Atari ST. Recherche aussi Le Manoir de Mortevielle sur ST. Faire offre. **Fabrice Furnemont, 15, rue Derenne-Deldinne 5002 Saint-Servais (Belgique).**

Cherche correspondants possédants Strider, Operation Thunderbolt etc. Possède jeux et news. **Thomas Sourmail, 579, avenue du Maréchal Juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.01.18.32.**

Achète pour Amstrad 6128 : lecteur 5"1/4. Recherche jeux à échanger pour CPC 6128. **Fabrice Dufour, 941, résidence Breteuil, Parc St-Maur, 59800 Lille. Tél. : 20.06.87.32.**

Cherche DD1 pour CPC 464 (à moins de 800 F.). **Dominique Filippi, rue Louis Philippe (Ile-Rousse). Tél. : 95.60.15.63.**

Recherche des intros, mégadémos, musiques, sons et modules de Soundtracker... pour Atari ST et STE. Envoyez vos listes de DP. Cherche aussi sons AVR pour Quartet. **Jean-Marc Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Recherche programmeur ST & musicien ST ou Amiga pour création de logiciels uniques (sur Paris & banlieue). Annonce sérieuse. **Jean-François. Tél. : 45.67.31.88.**

Atari en manque cherche : Jade, S.E.U.C.K., Quartet (Soundtracker), Cadaver, Black Tiger, Great Courts. Echange ou achète à prix massacrés, avec ou sans notice. **Marc Bellenger, Goupillière, 27150 Duchay.**

Achète imprimante couleur pour Atari 520 STF (à très bas prix). Recherche lecteur externe double face & achète Track-Ball (prix modique). Faire offres. **Bertrand Rollin, 12, bld de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Achète jeux sur Lynx (Blue Lightning, Gauntlet ou autres). Echange California Games contre un de ces jeux. **Geoffroy Buisson, 230, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48.88.06.02.**

Club Atari, recherche Rock Star, Shadow Warrior etc. Cherche originaux à 10 F. Possède Ninja Spirit, E-Motion, Lost Dutchman Mine etc. Urgent ! **Arnaud Bellini, 3, rue de la Tuillerie, 58130 Guerigny.**

Echange ou vends nouveautés sur ST. Formule pour recevoir 100 F gratis. **Guy Sauveur, 103, T. de Jemeppe, B-4320, Montegnée (Belgique).**

Achète sur STE : Bat (120 F) ou échange contre Indy Adventure. Compil "Les Justiciers" : 90 F. Originaux sur CPC (K7) dont Space Harrier, Empir, Maracaïba etc. **David Sanamès, Les Aires, quartier St-Raphaël, 13480 Labriès. Tél. : 42.22.23.43.**

Recherche Double Dragon 1 et 2, Superman, La Revanche du Dr Fatalis (possède nombreux jeux Atari). **David Valéra, 4, rue de l'Auge, St-Polycarpe, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.34.96 après 20 h 30.**

Achète originaux pour ST (Kult, Drakken, Quête de l'Oiseau du Temps, B.A.T. etc.). Pas plus de 100 F. **Marc Verron, 35, rue de Vautreuil, Tasdon, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.45.45.67 après 19 h.**

Recherche sur ST : Colorado, After the War, TV Sports, Basketball, All Time Favorities pour 400 F. **Patrice Tauleigne, N° A142, bât. Camargue, 77100 Meaux.**

Cherche jeux originaux d'occasion pour STF à bas prix. **Romain Lampaert, Le Camp des Ventes N° 20, 27400 Louviers. Tél. : 32.50.67.93.**

Recherche moniteur monochrome pour STF. Prix intéressant. Recherche aussi club Atari dans la région parisienne. **Thierry. Tél. : 43.42.48.10.**

Débutant Assembleur Amiga cherche débutants pour commencer ensemble et échanges de sources. **Laurent Plichta, 10, rue Jean-de-La Fontaine, 02270 Assis-sur-Serre. Tél. : 23.80.87.91.**

Recherche originaux Amiga (Crazy Cars 2, Flying Shark, Les Portes du Temps & Stormlord). **Christophe Tavernier, 7, rue des Iris, 62119 Dourges.**

Recherche sur Amiga contact ayant A-Max (boîtier) dans région Marseille. **Thierry Pellissier, 16, bld d'Arras, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.48.61.**

Recherche graphiste et/ou musicien Amiga talentueux en vue réalisations de haut niveau. Sur région lyonnaise. **Régis Lacroix, 527, Les-Trois-Chatels, 69480 Anse. Tél. : 74.67.17.81 (heures repas).**

Recherche copieur pour Amiga 500 (un bon, attention !). **Stéphane Vatbled, 1, impasse du Marais, Colleville-Montgomery 14880 Hermanville-sur-Mer. Tél. : 31.96.32.21.**

Recherche Diskdoctor pour Amiga ou échange contre un jeu. **Christophe Gonzalez, St-Cyprien-Lachassagne, 69480 Anse. Tél. : 74.67.00.93.**

36 15
MICRO NEWS
24H SUR 24H

Cherche news sur Amiga et contacts dans tous les pays. **Raphaël Hurni, Mont-d'Or 4, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 024.21.96.07.**

Amigaman cherche sources Sega (possède une vingtaine de disks ou échange contre jeux. Possède news.). **Michel Bortolin, 45, Boucle-du-Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Recherche extension de mémoire externe pour Amiga 500. Pas trop cher. Recherche également extension pour synthétiseur (only si ça peut m'aider à mieux réussir mes musiques.) + boîtes à rythmes. **Pascal Tang, 11, allée Diane-de-Poitiers, 75019 Paris. Tél. : 48.03.38.66.**

Possède Amiga, recherche TV Sports Football, Rock Star, Chase H.Q. Possède nombreux logiciels, possibilité d'autres échanges. **Olivier Guyennet, 20, allée Abel-Gance, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.66.92.**

Je recherche pour C64 : livres, jeux, programmes de gestion, traitements de texte, graphiste et divers accessoires. **Bernard Riss, 25, bld Ronsard, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.09.74 après 19 h.**

Recherche une extension mémoire pour Amiga 500 (A501) ou extension 1 méga). Faire offre. **Wilfried Petit, rue du Charron, 80490 Bellifontaine.**

Recherche disquettes de jeux sur Amiga 500 (news et oldies acceptées.). **Daniel Ruelle, 63, rue Emile-Zola, 62970 Courcelles-les-Sens. Tél. : 21.77.05.22.**

Cherche programmeurs sur C64. Recherche oldies (Turbo Cup, Kult, etc.). Envoyer liste. **Jérôme Hedtmann, 5, rue de Lattre-de-Tassigny, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02.**

Cherche Amiga 500 version 1.3 ou 1.4 : 3 000 F maxi (avec Péritel, jeux et plus si possible.). **Philippe Neves, 2, rue Pierre-Larousse, 89100 Paron. Tél. : 86.65.05.90.**

Cherche Codename Iceman, Hero's Quest 2 sur Amiga. **Olivier Mallo, 74, rue du Coteau-Touvert, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.21.60.**

Achète Amiga 500 + moniteur couleur + souris. Le tout en bon état : 3 000 F. **Laurent Chastel, 9, résidence de l'Orée du Bois, 78260 Achères. Tél. : 39.11.44.79 après 19 h.**

Recherche Amiga 500. Prix à débattre selon les périphériques. Pays de Loire. **Pierre Meneu, Le Petit Guinefolle, 53230 Cosse-le-Vivien. Tél. : 43.98.29.69 vers 20 h.**

Amiga cherche news : Crazy Cars 2, Buggy Boy, Powerdrome et Fire and Forget 2. Prix variant entre 100 F et 120 F. Je paye le port d'emballage. **Olivier Godard, 84, rue de Placieux, 54000 Nancy. Tél. : 83.40.69.00.**

Cherche trucs et astuces etc. sur MSX2. Possibilité échanges (possède MSX2 Philips NMS 8280). **Claude Duvoisin, Serroue 1, 2006 Neuchâtel (Suisse). Tél. : (19) 038.31.67.38.**

Recherche contacts sérieux & rapides sur MSX 2 pour trucs, astuces, traitements de texte et jeux à prix attractifs. Cherche également MSX-club en Belgique ou nord de la France. **Frédéric Donadi, 8, rue Fassin, 4030 Liège (Belgique).**

Recherche Assembleur sur MSX2. **Djamel Louergli, 70, rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19.**

Recherche contacts sympas et durables sur MSX2. Possède nombreuses news. Envoyer liste, débutants s'abstenir. Marc Cherix, **90, chemin de la Montagne, 1124, Chêne-Bougeries, Genève (Suisse). Tél. : (19) 41.22.49.45.85.**

Recherche plans HB700F, HB900F + plans montages divers (intéressants) MSX. Recherche également "Pratique du MSX2". **Alain Demailly, 2bis, rue des Jonquilles, 62680 Méricourt. Tél. : 21.42.92.28.**

Recherche MSX2 Sony HBF700F pour environ 2000 F. **Jean-Christophe Méric, 8, rue des Acacias, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.85.97.44.**

MSX-maniac recherche contacts sur c'te machine, ainsi qu'un Assembleur MSX2 à prix raisonnable. **David Hervé, 7, impasse Paul-Fort, 28350 Saint-Lubin-des-Jonchères.**

Recherche jeux MSX (K7 et cartouches à bas prix.). **Sébastien Dumuid, 80, rue de St-André, 45370 Cléry-St-André. Tél. : 38.45.74.29.**

Recherche correspondants sur MSX2. **Guido. Tél. : 42.49.64.31 Paris.**

Recherche tablette graphique ainsi que cartouches (FM Pac, Space Manbow, Metal Gear 2, Xanadu, Darwin 4078 etc.). **Jérôme et Arnaud Estorgues, 23, rue Jeanne, 94490 Ormesson. Tél. : 45.94.06.48.**

Cherche Music Module, cartouche ext. 256 Kram, MSX dos 2.2, Metal Gear 2 pour MSX. Faire offre. **Jacques Hucbourg, 1, bld Dauphinot, 51100 Reims.**

Recherche cartouches Space Manbow + King's Valley 2. Vds Druid - Deep Forest - Arkanoid - Return of Zelda 150 F pièce. Cherche contacts MSX 2. **Serge Vassal, Pré Bercy 2, N°145, Avernes, 03000 Moulins.**

Cherche Demos MSX (1 ou 2), assembleur MSX. Echange sources, demos pour Amiga. **Olivier Longuet, Saint-Simon, 16120, Chateauneuf. Tél. : 45.97.30.30.**

Recherche jeux pour MSX2 + prise Péritel. Cherche également des contacts. **John Pitton, 695, rue Jacquard, 88290 Saulxures-sur-Moselotte. Tél. : 29.24.67.00.**

Achète jeux Nec, Basket, Galaga, foot... Echange contre films VHS (500 films VHS de tous genres). **Pierre Cancia, Lyon, Tél. : 78.64.89.69.**

Cherche Splatterhouse pour PC Engine, achat ou échange contre 2 jeux. **Philippe Vey, 1, Boulevard de Belleville, 75011 Paris. Tél. : 48.05.67.48.**

Recherche console de jeux Nec PC Engine + jeux pour cette console ou console Sega 16 bits (région marseillaise). **Frédéric Parres, résidence «St-Pierre», bât 15, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.90.27.**

Cherche Game Boy Nintendo et jeux tous genres. **Stephane Anglard, 43 rue de la Rodade 63000. Tél. : 73.25.26.15.**

Recherche Nintendomaniaques pour échanges de trucs et astuces. **Roselyne Sevaux, 11, avenue Michel-Goutier, 94380, Bonneuil-sur-Marne.**

PC Amstrad 1512 recherche GW Basic et Turbo Pascal, possède Fantavision, Populous, Popcorn, recherche contacts pour échanges, démos... **Herve Bianchi, 19, rue Pierre-de-Coubertin, 47240 Bon-Encontre.**

Cherche Assembleur et Turbo Pascal sur PC. **François Amaury, 14b Avenue Cannot, 91590 Cerny. Tél. : 64.57.66.55.**

Cherche sur PC & compatibles (5"1/4) Meurtre à Venise TBE & bon marché. **Thomas Paumelin, 15, rue des Alpes, 69510 Soucieu. Tél. : 78.05.52.77.**

Recherche Super Grafx (urgent), faire offre. **Gilles Gagnant, 105, Avenue Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : 48.45.93.28.**

Cherche jeux Sega 8 bits, Golden Axe, Rastan...) de 120 à 170 F. Cherche aussi Light Phaser et lunettes 3D. **Guillaume Delhaye, 4, résidence Les Courtils, 59144, Wargnies-le-Grand. Tél. : 27.49.78.42.**

Cherche Super Shinobi et Altered Beast sur Megadrive. **Grégoire Sivan, 1, rue Traucat, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.09.63.**

Cherche Megadrive, vends Sega 8 bits + jeux, possibilité d'échanges. Achète adaptateur. **Laurent, Paris 20ème. Tél. : 43.58.18.48.**

Cherche sur Sega, Dynamite Düx (120 F) et Control Stick (70 F) et Chase H.Q. (120 .). **Benjamin Retmoré. Tél. : 30.35.00.78.**

Cherche World Cup Soccer sur Megadrive. **Laurent Moulière, 34, rue de Mulhouse, 94700, Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.00.30.**

Achète jeux Sega (Wonderboy 2, Casino Games, Golden Axe, Lord of The Sword, Altered Beast) en BE. Prix souhaité : 150 F. Vds également lunette 3D + Maze Hunter : 200 F. **Graham Le Bras, 7, rue de la Cavée-Haize, 76130 Sainte-Adresse. Tél. : 35.48.75.41.**

Recherche pour Thomson TO9 disquettes de jeux à prix raisonnable (surtout Eliminator, Renegade etc.). **Olivier Gross, 5, rue des Mutignys, 02160 Beaurieux. Tél. : 23.20.81.84.**

Cherche modem MD90333 pour TO8 et coffret de communication CT98333 pour TO7/MO5. Vends cordon imprimante et controller de communication CC 90232A. **Daniel Bécane, 6, rue Port Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Cherche livre "Assembleur sans peine" coffret télématique Thomson et Handler. **J.-Michel Suder, 3, av. du Général-Noudemon 54700, Pont-à-Mousson. Tél. : 83.82.93.93.**

Cherche pour TO7/TO7-70 lecteur de disk avec câble et contrôleur + disks programmes & jeux etc. à bon prix. **Fabrice Giraud, Le Jean-Leblanc, avenue Le Bellegou, ZUP de la Rode, 83000 Toulon. Tél. : 94 42.66.81 (à partir du 24 août).**

MO6 cherche contrôleur de disks CD 90640 + DO5 1.0. Recherche aussi compilateur Speedy Wonder, codeur et grapheur pour créer démos sur MO6. **Nicolas Lacour, 24, rue d'Oran, 59800 Lille. Tél. : 20.56.16.97. Région Lille uniquement.**

Achète manuel «Passer facilement du Basic au langage machine» (TO8/TO9). **Jean-Louis Gay, allée des Acacias, 48100 St-Alban. Tél. : 66.31.57.16 après 17 h.**

Recherche éducatifs, jeux, utilitaires pour TO8D ainsi qu'un lecteur externe de disks 3"1/2. **Julien Thierry, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif.**

Recherche livre sur Assembleur pour TO8. Cherche Chicago 90. **Laurent Rocher, 115, chemin des Tabans, 30100 Alès. Tél. : 66.52.00.85.**

Cherche logiciels éducatifs pour TO8D (Allemand, Maths, Français 6ème et 5ème.). **Daniel Thévenet, 109, avenue Jean-Follain, 69360 Saint-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.12.37.**

Recherche graphiste confirmé tous styles, disponible, motivé (le dieu, quoi !) pour groupe solide et délirant à la fois. **Brice Simon, 11 bis, avenue du Général-De-Gaulle, 95320 Soisy. Tél. : 34.17.61.71.**

Echange volontiers **percepteur prenant impôt** contre poète buvant un vers.

Recherche FM-PAC & Music Module à des prix très intéressants. **Jean-François Leseutte, 21, rue Vanderstraeten, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.47.82.57 (voisin).**

Recherche cartouches pour console Yeno (sauf World Racer, K.F. Road, Sky Kid, Pro Wrestling et Space Invaders) à prix sympas et à débattre. **Guénaël Dantin, 71, place Jean-Jaurès, 59120 Loos. Tél. : 20.38.39.07 (pas en août).**

Achète logiciels sur Game Boy & sur Lynx. Envoyez offre. **Cyril Kostromine, 8, square d'Alsace, 76240 Bonsecours.**

Réponse à la petite annonce ci-avant : serais intéressé par votre percepteur mais mon poète ne boit plus depuis qu'il s'est fait sonnet. Ci-joint son curriculum Vittel.

Achète les numéros 13 et 14 de Micro News, neufs et en bon état. Envoi par la poste accepté + frais de port remboursés. Règlement par chèque postal. **Marc Delaire, 50, rue des Loisirs, Petite-Synthe, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.09.78.**

Recherche revues US ou japonaises sur Nintendo ou MSX (max : 30 F) à moins que vous n'ayez des adresses pour les trouver en France. Achète aussi jeux (USA) pour la Game Boy. Faire offre (max : 100 F). **Thierry**

CONTACTS

Cherche contacts sérieux pour échanger logiciels de jeux sur CPC 6128. Beaucoup de nouveautés. Envoyez vos listes. **Stéphane Entem, 15 ter, chemin des Petites-Fontaines, 78250 Tessancourt. Tél. : 30.99.00.31.**

Cherche contacts sur ST/STE. Possède

aussi ! Stéphane [illegible]. **Fraxinelle, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.69.01 (entre 18 et 22 h).**

Recherche contacts sur STE pour échanges de news uniquement. **Benjamin Biale, "La Provençale", traverse des Airs-Nouveaux, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.34.58.**

Atari ST cherche contacts, rapides, sérieux et durables. Débutants bienvenus. **Christophe Rendu, 7 rue Corneille, 76400 Fécamp.**

Recherche contacts sur ST, sérieux et rapides de préférence sur Marseille. Débutants s'abstenir. **Laurent Léandri, 190, avenue des Caillols, Les Myosotis B, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.22.08 le week-end.**

Atari 1040 STF cherche contacts. **Anne Scherrier, 3, rue de Queux-de-St-Hilaire, 59190 Hazebrouck.**

Débutants sur 520 STE cherche contacts. Réponse assurée. **Vincent Yvonnou, 1, place Louis Durey, 78180 Montigny-le-Bretonneux.**

Atari 1040 STF, cherche contacts sérieux pour news et oldies. **Richard Champion, 36 bis, rue A. Granier, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.77.32.**

ST cherche contacts sympas, rapides et sérieux.
Frédéric Grassone, bât 13, «Le Crozet», 74300 Scionzier. Tél. : 50.98.87.19.

ST cherche contacts pour échanges. Débutants acceptés.
Gérard Lucas, chemin du Coudouron, Quartier «Le Miracle», 06250 Mougères.

Atari STf/STE cherche contacts pour échanger des jeux, utilitaires, dompubs. **Raphaël Pichon, La Cour-du-Bois, Vrigny, 61570 Mortrée. Tél. : 33.35.79.25.**

Cherche contacts sur STE/STF pour échanges de jeux et d'utilitaires. **Christophe Dubois, 7, allée de la Voûte, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.05.75.**

Pour recevoir le catalogue des logiciels du domaine public sur ST ou PC. **Marc Vidal, 9, avenue Madeleine, 93700 Colombes. Tél. : 47.85.62.37.**

Recherche contacts pour échanger jeux sur Amiga 500. Débutants OK.
Stéphane Barbier, La Clef des Champs,

Cherche contacts sur Amiga. Possède nombreuses news en vue échanges (dans le 59 uniquement). **Frédéric Delcroix, 36, rue Jules-Vallès, 59300 Aulnoy. Tél. : 27.29.87.20.**

Salut à tous les Amigalopins (es) ! Je cherche des contacts dans le monde entier. Débutants bienvenus. **Frédérick Derambure, 411 «Les Harmonies», cité Dillon, 97200 Fort-de-France.**

Débutant sur Amiga cherche contacts sérieux et durables (arnaqueurs s'abstenir). Les filles, manifestez-vous ! Réponse assurée à 100%. **Marc Zimmert, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Débutant cherche contacts mystérieux & for long time sobre Amiga si blessipo dans l'Hérault. Ugh ! **Jérôme Durand, 125, avenue de Lodère, 34000 Montpellier. Tél. : 67.03.23.51.**

Cherche contacts sur Amiga 500. **David Zislin, 6, rue de Grande-Bretagne, 77300 Fontainebleau. Tél. : 60.72.39.02.**

Cherche contacts sur Amiga pour échange news. Dans le Nord uniquement. **Eddy Kindl, 208, cité Moucheron, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.80.63.02.**

Cherche contacts sympas, rapides et sérieux sur Amiga 500. Possède news, sources, utilitaires, démos et dompubs. **Romain Cuenca, 12, bld du Docteur-Fénelon, Le Fénelon C7, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.76.39.**

Amiga spreader, recherche contacts rapides, sérieux et durables. Possède nombreuses news, démos, compils etc. Contacts si possible dans le sud. **Joachim Bertholle, 16, chemin de Mazeilles, 34410 Sauvian. Tél. : 67.32.13.23.**

Cherche contacts pour créer club Amiga et ST sur région parisienne. Possède de nombreux logiciels.
Yann Govéliro, 3, square Abbé-Maillet, 92360 Meudon la Forêt. Tél. : 46.31.60.47.

Cherche contacts sur Amiga 500 sérieux et rapides (échange jeux et démos). Région Nice et autres. Débutants acceptés. **Joseph Cianelli, «Les résidences du bois de Boulogne», bât D, 74, route de Grenoble, 06200 Nice. Tél. : 93.71.58.09.**

Cherche contacts sérieux, sympas et durables sur Amiga 500 pour échange de jeux et utilitaires. **Richard Pang, 46, rue François Isautier, 97410 St-Pierre. Tél. : 19 (262).25.35.10.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange de news. Débutants acceptés, arnaqueurs s'abstenir. Envoyer liste. **Yann Grand, 50, avenue des Tilleuls, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.89.34.**

Cherche contacts sur Amiga, sérieux, sympas pour échanger des news. Possède nombreux jeux (Sim City, Ninja Warriors, Altered Beast, Capone, Ivanohe, Black Tiger, Wild Streets etc.). Débutants acceptés. **Xavier Evrard, 16, rue des Courlis, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.06.09.44.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanger des logiciels, de préférence dans le Val-d'Oise. **Antony Besnault, 61, rue de Paris, bât. C5, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.63.74.**

Cherche contacts sur Amiga pour échange de jeux et autres. **Hervé spagnul, 20, rue du Stand, 2800 Delémont (Suisse). Tél. : 066.22.71.58.**

Cherche contacts sur Amiga. Débutants acceptés. **Laurent Lozingot, 64, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudan. Tél. : 27.43.12.70.**

Cherche contacts sérieux MSX2 & TO9+. **Franck Desaphie, La Grue-de-Cours, 79220 Champdeniers. Tél. : 49.25.60.75.**

MSX2/2+. Higemaru : code pour Mermaid Island = HMEF MMFP JLEP CABG FOOL EJOD avec $ 6800 ! Space Manbow : appuyez sur F4 pour changer de niveau. **<<< Hinitori >>>**

Cherche contacts sur MSX. Cherche notamment série des «Y's». **Denis Coderey, Rumine 6, CH 1005 Lausanne. Tél. : 21.23.69.35.**

Cherche contacts MSX1 & 2 sur disquettes 3"1/2. **Jean-François Leseutte, 21, rue Vanderstraeten, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.47.82.57 (voisin).**

Cherche correspondants MSX1 et 2 sur région parisienne et banlieue. **Minh-Tuan Thai, 4, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. : 42.23.04.85.**

Cherche contacts MSX2 pour échanger jeux uniquement sur disks, si possible en Belgique. **Michel Broeders, 1, rue du Bois-de-Mont, 4220 Jemeppe (Belgique). Tél. : 041.33.24.92 entre 19 h et 21 h.**

MSXien débutant (sur MSX2) cherche contacts. **Grégory Delaby, 10B, résidence «Les Glycines», 59185 Provins.**

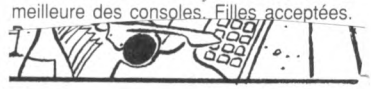
Cherche contacts pour MSX1 sur disks ou K7. **Michel Franchemiche, 16, rue Elsa-Triolet, 76700 Gainneville. Tél. : 35.20.30.82.**

Cherche contacts MSX1 sur jeux (K7). Nombreux jeux. **Lionel Deprugney, 332, rue des Garines, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.17.14 après le 17 août.**

Cherche contacts sérieux sur MSX2 pour échanger jeux. Je possède un VG 8235. Pas sérieux s'abstenir. **Lionel Jonin, Le Lorey-Bocage, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 60.68.90.55.**

MSX2 recherche contacts. **Stéphane Lassaux, 20, rue Roger-Salengro, 08160 Flize. Tél. : 24.54.54.06.**

Nintendomaniacs cherchent contacts sur la meilleure des consoles. Filles acceptées.



«PC & compatibles» recherche contacts pour échanger news. **Philippe Carrissimoux, 16, rue de la Vallée, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.22.98.**

Cherche contacts sur PC pour échange de jeux. Possède Indiana Jones, Bruce Lee Lives, Tetris, Double Dragon. **Philippe Rigoulot, 271, chemin du Sapeur, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.55.81. De préférence sur Nîmes et alentours.**

Cherche contacts pour formation d'un club PC et compatibles. Documentation sur simple demande. **Frédéric Trapet, 6, villa Blanchard, 92320 Chatillon. Tél. : 46.55.87.11.**

Cherche contacts sur PC pour échanges de jeux. **Francisco Duarte Ribeiro, 443, fbg de la Madeleine, 73600 Moutiers.**

Cherche contacts sur PC 3"1/2 pour échange de jeux ou utilitaires. **Guy Dell'aiera, 44, bld Plaines, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.13.69.**

Recherche contacts sur PC en France pour échanger jeux et utiltiaires. **Manuel Vicente, Apartado de Correos, 625, 08240 Manresa (Espagne).**

Cherche contacts pour échanger trucs et astuces sur Sega 8 bits. Possède 20 jeux (Zillion, Quartet, Poseidon Wars 3D, Wonderboy 3, R-Type etc.). Possède aussi un MSX avec 18 jeux. **Christophe Grasset, 11, rue de la Neustrie, 44340 Les Couets. Tél. : 40.65.08.27.**

Antagonistes recherchent **terrain d'entente**. Agence s'abstenir.

Cherche contacts pour échanges de jeux, astuces sur Sega et Spectrum. **Grégory Girard, 58, rue du Rayon-d'Or, 17140 Lagord.**

Cherche contacts sur Megadrive. Possède Super Shinobi, Ken etc. **Stéphane Wavré, cité Allende, avenue de Stalingrad, bât. 6, 93200 St-Denis. Tél. : 48.29.28.69.**

Cherche contacts sérieux dans le monde entier. Possède E-Motion, Jumping Jack Son, Chaos, Pipemania, F 29, Maupiti et toutes les news des mois passés (env. 200 jeux). **Cyril Greppin, 5, chemin de Tirelonge, 1213 Onex (Suisse). Tél. : 022.792.74.08.**

Désire correspondre avec aventuriers pour échanger des solutions de jeux complètes ou incomplètes (jeux Sierra de préférence). **Frédéric Proce, 6, rue de l'Espinée, 6222 Byre (Belgique). Tél. : 071.81.48.04.**

T'es codeur ? Même débutants sur Amiga ! Ecris-moi si tu veux faire parti d'un groupe légal (démos exclusivement), en 68000, GFA, Amos etc. **Alliax, 128, E. Vincent, 83000 Toulon.**

Pour coder intros et démos, on à ce qu'il vous faut. Pour les petitis programmeurs on a des cours d'assembleur (SS Seka, Routines Scroll etc.). Vous êtes tous des acheteurs, même vous les «Strangers» (amis francophones et autres.). **Jean-François Reberyrotte, 161, rue des Gravières, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.72.24.**

Auteur : pour tous les CPC, Digit Sound te permet de digitaliser tous les sons audios et ta voix. Carto est un programme de Cartomancie, possibilité de tirer la consultation sur imprimante DMP 2000 etc. **Francis Firmin, 4, rue Pasteur, 80100 Abbeville.**

Des problèmes à Player Manager sur ST ? Player Doping est alors indispensable, car il permet de modifier les caractéristiques de vos joueurs. Pour le recevoir envoyez 3 disks vierges et 2 timbres. **Eric Sublet, 18, rue Bouchardon, 75010 Paris.**

J'imprime vos lettres et listings sur imprimante pour 5 F par Ko. Disk CPC uniquement. **Bruno Ponce, 20, rue des Anémones, 36130 Déols. Tél. : 54.35.13.65.**

DIVERS

Vds imprimante ImageWriter 2 avec feuille à feuille & 6 cartouches. **André Knibiehly, 9, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.48.16.**

Ne dormez plus **à crédit**, dormez d'une traite.

Vds imprimante laser Hewlett Packard toute neuve (HP Laser Jet 2P) sous-emballage, garantie + 2 cartouches + câble. Prix : 9 600 F. **Nhan N'Guyen-Dinh, 2, rue Henri-Bourrelier, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.81.75.81 le soir ou le week-end.**

[illegible] variant entre 100 F et 120 F. Je paye le por [illegible] d'emballage. **Olivier Godard, 84, rue d[illegible] Placieux, 54000 Nancy. Tél. : 83.40.69.00**

Vds synthétiseur Roland Pro-E, état neuf (sous garantie), multitimbral, Midi, arrangeur intégré, idéal pour débuter. Cadeau : Pro 24. **Anthony Gourdin, 71 rue Jules-Guesde, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.61.15.**

Vds 2 boîtes de rangement pour 3"1/2 : 100 F. Chaos Strike Back (boîte + doc) : 110 F. GFA Language : 500 F au lieu de 750 F. **Léo Losente. Tél. : 68.41.51.41 province.**

Vds console CBS + 4 jeux (Zaxxon, Donkey Kong Junior, Tarzan) : 400 F. **Stéphane Auger, La Marguerite F3, rue Pierre-Daize, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.21.**

Vds Apple 2E (disks + drive + carte) : 3 500 F. Vds aussi Apple 2C complet : 3 200 F. Possibilité de vente séparée. **Dany Guedj, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds Apple 2C + 95 jeux + joystick Apple + manuels + utilitaires. Le tout en excellent état : 2 500 F. **Guy Petrou, 37, avenue Gustave Rodet, 93250 Villemomble. Tél. : 48.94.31.99.**

Vds Apple 2C avec manuel + logiciels traitement de textes et gestion + jeux + souris. Etat neuf. Le tout : 3 500 F à débattre. **Christian Petel, 126, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.32.47.77.**

Vds ou échange Lynx sous garantie avec 2 jeux (Electro-Cop, Blue Light) avec matos complet : 1 600 F ou contre Super Grafx sans jeux. **Vincent Guihard, 8, square du roi-Arthur, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.23.50 ou 50.02.32.47.**

Vds collection complète revue «Jeux & Stratégie» (numéros 1 à 68 + 2 H.S.). Prix modique. **Michel Gauzan, place Hector-Serres, résidence Le Consul, 40100 Dax. Tél. : 58.74.83.58.**

Vds TV noir et blanc Radiola, 36 cm environ, multistandard. Prix : 300 F à débattre. **Matthieu Baud, 20, rue de Munster, 68140 Gunsbach. Tél. : 89.77.49.95.**

Vds Epson AX 80286, 12 Mhz, 640 Ko, carte Hercules, écran monochrome, copro 80 Z87, DD40 méga, lecteurs 3"1/2 (144 méga) et 5"1/4 (1,2 M). Ensemble vendu : 15 000 F. **Robert Esnault, 31, allée des Coudraies, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 64.46.12.38 à partir de 20 h.**

Vds adaptateur TV Amstrad MP-2F + La Compil 100% d'Or : 400 F. **Stéphane Gorge-Guenivet, 6, place des Plalbres, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.59.78.**

Vds disques durs format 5"1/4 (20, 40, 80). Matériels neufs. **André. Tél. : 64.40.97.88 le soir et week-end.**

CLUBS

Vous avez un Amiga ? Réponse assurée à toute demande de renseignements sur le plus cool des clubs Amiga (joindre un timbre-poste). **Christophe Meyrou, BP 86, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.09.37.**

Recherche club ou personne qui pourrait m'apprendre à programmer en assembleur sur ST (gratis si possible), pour créer jeux et démos. **Bruno Lantoine, Hameau de Grand-Marché, 77510 Rebais.**

[illegible] achat ou échange contre 2 jeux. [illegible] **Vey, 1, Boulevard de Belleville, 7501[illegible] Paris. Tél. : 48.05.67.48.**

Recherche console de jeux Nec PC Engine + jeux pour cette console ou console Sega 16 bits (région marseillaise). **Frédéric Parres, résidence «St-Pierre», bât. 15** [illegible]

Nouveau club pour Commodore 64/128, équipe très cool, édition d'un superbe fanzine. Pour plus de renseignements, contactez-moi. **Yannick Bochet, club CCCU, BP 39, 49110 St-Pierre-Montlimart. Tél. : 41.75.16.55.**

Mega MSX News : un journal sur disks pour MSX2 et MSX2+. Renseignements contre un timbre. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

MSX2/2+ disk digits n°1 (tests, concours, annonces, news etc.). Prix : 40 F (720 Ko) ou 48 F (360 Ko). Disks Digits est un club affilié. **Patrick Legon, résidence «Le Gréco», 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Vous vendez, échangez ou achetez du matériel ou des cartouches MSX. Envoyez vos listes et prix au **MSX Master Club, 7, rue des Iris, 62119 Dourges.**

Nouveau club MSX sur disks. Renseignement contre un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron.**

Fanatik MSX n° 3 est sorti, depuis le 15 juillet, avec au sommaire la solution complète d'Y's 2; le dernier freeware : Fac vol.4 etc. **Christophe Collot, 49, avenue du Général-De-Gaulle, 77420 Champs sur Marne.**

Cherche **place dans crèmerie** pour faire mon beurre. Ecrire à monsieur Bayard, actuellement sans beurre mais sans reproche.

Ouverture d'un club Nintendo avec trucs, astuces. Chaque mois une revue complète avec les nouveaux jeux made in USA. **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château-Travecy, 02800 Le Fère. Tél. : 23.56.38.62 après 19 h en semaine.**

Avis aux amateurs ! Suite à l'arrêt de Thomson, il me reste de nombreuses notices et pas des moindres ! Ecrivez vite pour avoir la liste. **Philippe Debonne, 52, rue de Villers-au-Bois, 62530 Servins.**

Lisez Amson Mag, le fanzine des 8/16 bits. Un numéro contre un timbre. **Arnaud Godineau, Amson Mag, 7, rue Dom Mocquereau, 49280 La Tessoualle. Tél. : 41.56.35.60.**

MO6 cherche controleur de disks CD 90640 + DO5 1.0. Recherche aussi compilateur Speedy Wonder, codeur et grapheur pour créer démos sur MO6. **Nicolas Lacour, 24 rue d'Oran, 59800 Lille. Tél. : 20.56.16.9[illegible]. Région Lille uniquement.**

Vous désirez des périphériques pour votre Amiga 500, 1000, 2000, 2500 ? Contactez-moi j'ai plein de Zlika et Hoga à vendre ainsi que des originaux à 50 F. **Ludwig Robert, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenade. Tél. : 40.65.66.62.**

Vous habitez Evry (91) ou les environs ? Alors cette annonce vous intéresse, si vous voulez créer un club. **Arnaud Pignard, 4, square Eugène-Varlin, 91000 Evry. Tél. : 64.97.96.11 ou RTC 60.77.90.11.**

Club ZP vends moniteur pour ordinateur familiale ou console de jeux. **Vindis. Tél. : 45.49.14.50 Paris aux heures de bureau.**

The Soundmates-Sons pour Ensoniq Eps Roland S50/W30, Yamaha V50, spécialistes du son Amiga (Soundtracker, Sonix etc.). Catalogue contre 2 timbres à 2, 30 F. Précisez machine. **Frédéric Ducoulombier, 57, rue de Valenciennes, 59230 St-Amand-les-Eaux. Tél. : 27.48.66.67.**

Avis aux électroniciens amateurs : je réalise vos mylars et vos circuits imprimés à partir de dessins de revues : 60 F le dm2. Travaux rapides et soignés. **Laurent Vannier, 93, rue du Général-De-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.59.56.**

36 15
MICRO NEWS
ON SÉCLATE

MARIA'S LOVERS

PAR CUÑEO

"UNE SECRÉTAIRE FORMIDABLE"

LE CONTRAT!!
MES MERGUEZ!!
AH! C'EST DÉGUEULASSE!
LE CONTRAT D'ACHAT DE LA COMPAGNIE PECHINE PAR NOTRE SOCIÉTÉ ÉDITRICE..!
TA GUEULE CONNASSE!
ROUT
BON... BON... BONJOUUUR.
EEH... JE VIENS POUR L'ANNONCE POUR LE POSTE DE SECRÉTAIRE...
AH, OUI...
IL VOUS FAUDRA ATTENDRE UN PEU... M. LE DIRECTEUR EST TRÈS OCCUPÉ...
LE FIG
ALLÓ ALLÓ?
...CEPENDANT ON POURRAIT BAVARDER UN PEU... JE VAIS AUX TOILETTES... TU VIENS..?
EEH OUI...
TEL MAGAZINE
EXCLUSIF CAMPAGNE DE PRÉVENTION VOTRE CANARI PEUT-ÊTRE SÉRO-POSITIF
LA PRINCESSE HEREUSSE
QUELQUES MINUTES APRÈS DE BAVARDER...
MOI JE PENSE QUE VOUS SEREZ LA SECRÉTAIRE IDÉALE...
VOUS CROYEZ?
OUI, VRAIMENT..
AAAAH!
...MAIS TU ES TROP ÉNERVÉE POUR TE PRÉSENTER COMME ÇA AU DIRECTEUR...
BOIS UN COUP AVANT..
ÇA VA TE DÉCONTRACTER...
MMH! NON... JE NE BOIS PAS...
T'AS DE BEAUX CHEVEUX, TU SAIS...
TU SAIS ICI ON VA PASSER BEAUCOUP DE TEMPS ENSEMBLE... VA FALLOIR S'ENTENDRE...
VAS-Y FAIS-MOI LA BISE, JOLI CUL...
AH!

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

VIVEZ LES GRANDS MOMENTS DE LA VIE AVEC LA MONTRE DU PROFESSEUR CHORON !

199F

A QUARTZ
EXTRA-PLATE
BRACELET CUIR
COUTURE SELLIER

GARANTIE 1 AN
EXISTE EN CHROMÉE OU EN DORÉE

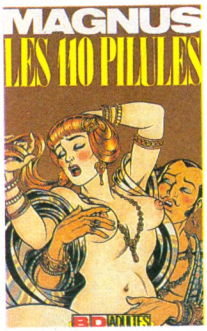
Adresser vos commandes à E.M., 10, rue des Trois-Portes, 75005 PARIS. Tél.: 43.25.69.69.
Ajouter 20 F pour frais d'envoi

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

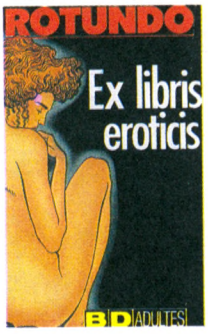
BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F

1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

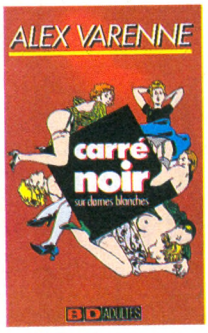
2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS



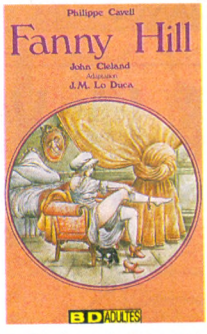
3 Magnus
LES 110 PILULES



4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



5 Alex Varenne
CARRE NOIR



6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX** : **75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! : 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :

LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Girls, girls, girls)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire**
☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

Oui Fm 102.3

ANNONCE

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

SEPTEMBRE

18 M.D.C. - *Ornano*

14 JIMMY OIHID - *Elysée Montmartre*

14 ROLLINS BAND - MEGA SONIC BOOM BLAST - *Ornano*

15 JIMI'S BACK AVEC ALVIN LEE, NOEL REDDING, DOMINIC SONIC, PAUL PERSONNE, RANDY CALIFORNIA, LOUIS BERTIGNAC TRIO, JAD WIO *Olympia*

17 JONATHAN RICHMAN - *Ornano*

18 DEVO - *Elysée Montmartre*

19 AZTEC CAMERA - *New Morning*

21 PIXIES - *Zénith*

22 JIMI'S BACK AVEC BERNARD ALLISON TRIO, NOEL REDDING, ANGEL RECA *New Morning*

27 HAPPY DRIVERS - *Ornano*

27 CONCRETE BLONDE - *New Morning*

28-29 FESTIVAL FUTURAMA *Elysée Montmartre*

OCTOBRE

01 SONIC YOUTH - *Elysée Montmartre*

01 SEVEN SECOND - LES GNOMES *Ornano*

02 LITTLE BOB - *Elysée Montmartre*

02 SUICIDAL TENDANCIES, SLAYER, MEGADEATH, TESTAMENT DANS CLASH OF THE TITANS - *Zénith*

03 THE TOASTERS, DR NO - *Ornano*

05 FESTIVAL LONDON GIRLS AVEC ANNE CLARK, ANNA PALM, COMING UP ROSES, RENEES - *Ornano*

07 TREPONEM PAL, FALSE PROPHETS *Ornano*

08 LITTLE NEMO - *Bataclan*

09 JANE'S ADDICTION - *Elysée Montmartre*

OCTOBRE *(suite)*

17-18 BERTIGNAC - *Bataclan*

18 RAMONES - *Zénith*

18 TANKARD - *Ornano*

18-19-20 FESTIVAL FNAC/INROCKUPTIBLES *Cigale*

19 RAOUL PETITE - *Massy*

19 PRONG - *Ornano*

19 BURNING SPEAR - *Zénith*

20 THE CHRISTIANS - *Zénith*

22 COCTEAU TWINS - *Elysée Montmartre*

25 AXEL BAUER - *Elysée Montmartre*

27 GRATEFUL DEAD - *Zénith*

29 LES VRP - *Olympia*

30 THE BARRACUDAS - *Ornano*

31 NIRVANA - *Ornano*

NOVEMBRE

01 DEAD CAN DANCE - *Olympia*

02 PUBLIC ENEMY - *Zénith*

06 MIKE RIMBAUD - *Massy*

09 HOTKNIFE, LES INTERNES, PICK IT UP *Ornano*

13-14-15-16 FESTIVAL NEW ROSE *Kremlin-Bicêtre*

15-16 FESTIVAL "JUNGLE HOP" - *Ornano*

17 BOO YAA TRIBE - *Elysée Montmartre*

19 GUANABATZ, HELLS CRACK, YELLING CATS - *Ornano*

20-23 FESTIVAL DANCETERIA - *Ornano*

23 PRETENDERS - *Cigale*

29 GUN CLUB - *Elysée Montmartre*

30 RIDE - *Ornano*

JANVIER

26 PRETENDERS - *Zénith*

BILLETTERIE ET RENSEIGNEMENTS A OUI FM
4, RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS - TÉL. 42 71 102 3
INFOS CONCERTS 3615 OUI FM

BLAGUES A PART

Dans un PMU, Gaston dit à son ami :
- Je jouerais bien 5 F au tiercé, mais je ne connais rien aux chevaux...
- Moi non plus, répond l'autre, mais j'ai un truc. Fais comme moi, tu verras, ça marche à tous les coups. Compte d'abord combien tu as de boutons à ta veste.
- Euh... quatre.
- Parfait. Et à ta chemise ?
- Voyons... cinq, six... sept.
- Très bien. Et combien de fois as-tu fait l'amour à ta femme cette semaine ?
- Eh bien, douze fois !
- Alors tu joues le 4-7-12.

Le soir, Gaston écoute nerveusement les résultats du tiercé. La combinaison gagnante est le 4-7-1.
- Merde ! s'écrie-t-il, dépité. Si j'avais su, j'aurais dit la vérité !

(Jean-Christophe Beley)

Un Belge et un Américain se trouvent tous les deux sur le toit d'un des plus hauts immeubles de New York, comportant 300 étages. L'Américain dit au Belge :
- Tu vois, tous les matins je saute de cet immeuble pour m'entraîner et j'arrive en bas sans une égratignure.

Le Belge lui répond :
- Si vous arrivez à le faire, j'y arriverai aussi.

L'Américain relève le défi, saute et arrive en bas intact. C'est ensuite au tour du Belge qui saute et s'écrabouille sur le macadam.

A ce moment, un policier vient à passer et il dit à l'Américain :
- Alors Superman, on joue encore avec un Belge ?

En se rendant à la mairie pour se marier, un jeune homme est agressé par un voyou. Au cours de la bagarre, il reçoit un coup de pied dans l'endroit le plus fragile de son anatomie. A l'hôpital, un infirmier lui fait un joli pansement.

Le soir, après le mariage, la jeune mariée s'allonge sur le lit conjugal :
- Tu sais, dit-elle, je t'ai réservé ma virginité. Peux-tu en dire autant ?
- Mieux que cela, répond-il en se dévêtant. Regarde, elle est encore dans son emballage d'origine !

Une dame entre avec son mari dans un magasin d'articles pour futures mamans et explique :
- Nous voudrions des lits superposés. Un pour la chambre de Robert et Jean, nos aînés ; un pour nos filles Cécile et Marie-Louise ; un autre pour les jumeaux qui vont avoir cinq ans ; et encore un pour les deux derniers : François et Laurent...
- Franchement, dit la vendeuse à l'heureux papa, ne pensez-vous pas qu'il serait peut-être temps de songer à des lits superposés pour la chambre des parents ?

Un couple de Belges se rend à la Fac pour apprendre le cambodgien. Le professeur, étonné, leur en demande la raison. L'homme lui répond :
- Vous comprenez, monsieur, nous venons d'adopter un bébé cambodgien et nous avons peur de ne pas le comprendre quand il commencera à parler !

(Jérémy Chatelaine)

Un homme entre chez un armurier pour acheter un revolver. Celui-ci lui demande :
- Avez-vous un port d'arme ?
- Mieux que cela, répond l'homme. Voici la photo de ma femme.

Contrepèteries :
- Les touristes ont attrapé des coups.
- Le gros entrepreneur pétrit le béton à la tonne.
- La reine avait une pierre fine à la main.
- Son mari étant au bout, elle fit mander un prêtre.

Contrepèteries doubles :
- Aux sites de Bologne, je préfère les mines de Pompéï.
- Les nouilles cuisent au jus de canne.
- Quelle bonne mine a Patrice, une bonne mine de Paris.
- La serge du vicaire avait beaucoup plu à la dame du fiacre.

CHARADE

Mon premier est, à la fin d'un repas, un compliment en Orient - mais une incongruité en Occident... sauf pour les bébés.
Mon second n'est pas laid.
Mon troisième est parfois pipé.
Mon quatrième vient d'être écrit quatre fois.

Mon tout est une cartouche pour la console Nintendo.

Mon tout est le jeu Robodemons, testé dans le numéro 38.

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - à *Micro News, Blagues à part, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

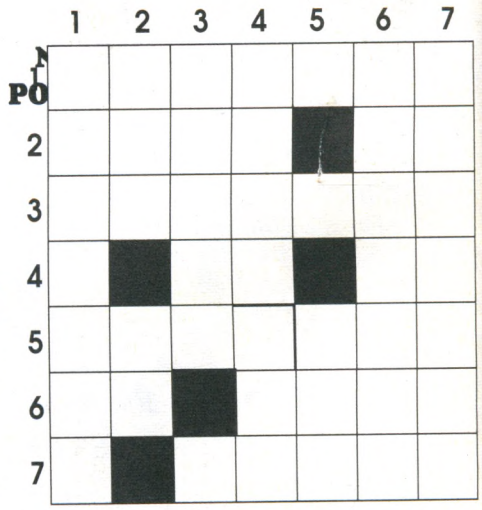
CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Film avec Adjani ou Soundtracker sur Atari ST.
2. D'une seule couleur. Pas ailleurs.
3. Se conduire en homme.
4. En les. Note.
5. Les ninjas en ont souvent derrière la tête.
6. Obtenu. Atomes issus d'une séparation électrolytique.
7. Infection des oreilles.

VERTICALEMENT

1. Petit quart qui avec "back" constitue le poste essentiel du foot américain (et un titre de jeu).
2. Jamais sans les autres. Petit ruisseau.
3. Elle est facile !
4. Aboutit à un succès.
5. Vous, moi ou lui en réfléchi.
6. Partie d'un ensemble.
7. Mette à sec.



SOLUTION DU N°38

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	S	T	O	R	M	L	O	R	D
2	P	A	R	A	I	■	N	U	E
3	I	L	■	L	E	I	■	E	S
4	D	E	F	E	N	D	E	R	S
5	E	■	A	S	■	O	B	■	E
6	R	M	I	■	T	I	A	■	R
7	M	A	N	H	U	N	T	E	R
8	A	L	E	■	T	E	S	T	A
9	N	E	S	S	U	S	■	E	S

LES COMPIL' QUI ONT DU SENS

Oui FM 102.3

1 INDIE TOP 20 VOL VIII
INSPIRAL CARPETS - DUB SEX - DEPECHE MODE - FAMILY CAT - SPACEMEN 3 - JAMES - A GUY CALLED GERALD - THE KLF - ALIEN SEX FIEND - THE SHAMEN - THE SUGARCUBES - KITCHENS OF DISTINCTION - FATIMA MANSIONS - WIRE - FIELD MICE - PALE SAINTS - SONIC BOOM - LOOP - THE TELESCOPES - THEE HYPNOTICS
New Rose

2 LONDON GIRLS "POSTCARD FROM PARADISE"
ANNE CLARK - ANNA PALM - THE RENEES - THE DELTONES, COMING UP ROSES - MOUTH ALMIGHTY - DEAD FAMOUS PEOPLE - THE RUDE GIRLS - CONTROL GROUP - THE VALLEYS - WHORES OF BABYLON - SPIES OF SATURN
Squale Records

3 INDIE TOP 20 VOL IX
THE FARM - THE SOUP DRAGONS - REVENGE - NEW FAST AUTOMATIC DAFFODILS - THE CHARLATANS - THE SHAMEN - NEW ORDER - MC CARTHY - FINITRIBE - NITZER EBB - CARTER THE UNSTOPPABLE SEX MACHINE - FATIMA MANSIONS - WOLFHOUNDS - BIRDLAND - THE HEART THROBS - THE SUNDAYS - SEE SEE RIDER - GALAXIE 500 - A.C. MARIAS - LUSH
New Rose

4 DEEP SOUTH AMERICAN MUSIC
ZACHARY RICHARD - THE BAMA BAND - OZARK MOUNTAIN DAREDEVILS - FLYING BURRITO BROS - DOUG KERSHAW & FATS DOMINO - OMAR AND THE HOWLERS - JOHNNY PAYCHECK - TINA TURNER - JIMMY TITTLE - TONY JOE WHITE - LONG JOHN BALDRY - JOE SUN - SUSAN MARSHALL - GARY P. NUNN - KAREN TAYLOR-GOOD - STEVE YOUNG
Musidisc

RENSEIGNEMENTS 3615 OUI FM

Conception et Réalisation THIERRY MASSIET

SANG ET LUMIERES

C'est du sang nouveau... comme du vin nouveau. Mais pas pour les femmelettes !

LINE OF FIRE (Sega)

Vos supérieurs vous ont donné pour mission d'atteindre un dépôt d'armes renfermant de tout nouveaux prototypes d'engins meurtriers... Aidé d'un camarade - lui aussi entraîné aux techniques de commando - vous allez vous approprier l'équipement ennemi. Réduit à vos propres moyens, vous vous retrouvez au beau milieu du quartier général adverse (on notera au passage la grande finesse stratégique de l'opération), entouré de centaines de troufions qui, fous de rage d'avoir cédé devant deux mecs seulement, accepteront d'autant plus mal de vous laisser ressortir. On peut donc jouer à deux simultanément et la cabine est équipée de deux lourdes mitrailleuses qui vibrent lorsque vous canardez les méchants - avec effet de recul lorsque vous lancez une grenade, afin que le carnage devienne encore plus vraisemblable !

Lors de cette opération, vous emprunterez différents véhicules, de la jeep au bateau - en passant par l'avion et l'hélicoptère (il ne manque plus que le skateboard et le vélo pour être complet !) - selon le lieu où vous vous trouverez (jungle, canyon, désert etc.). L'action se présente en 3D comme dans *Operation Thunderbolt*, la suite du fameux *Operation Wolf*.

En fait, à part quelques détails, et surtout le coup de la mitrailleuse bondissante, la différence se révèle plutôt mince. Mais les amateurs apprécieront...

G-LOC (Sega)

Contrairement à ce que semble indiquer son nom, *G-LOC* est un peu moins glauque que *Line of Fire*... Mais il ne faut pas se fier aux apparences, car si on ne distingue à aucun moment les cadavres des ennemis abattus, c'est uniquement parce que ceux-ci se déplacent à bord d'avions et que l'immonde tas de chairs éclatées, d'organes fétides et d'intestins globuleux étalés au soleil (bon j'arrête, c'est dégueulasse !) se trouve habilement dissimulé par la carcasse métallique de l'appareil en feu.

Curieuse coïncidence, si vous allez jouer à *G-LOC* dans une salle d'arcade, vous siégerez vous aussi dans un cockpit, mais rassurez-vous, en cas de "Game Over", vous ne finirez pas broyé par les vérins hydrauliques de la machine. On vous laissera partir et vous aurez même le droit de mettre une petite pièce pour rejouer ! Et autant vous prévenir tout de suite: impossible de résister à l'appel du feu - votre tirelire en prendra un coup !

En effet, lorsque vous aurez réussi quelques missions à bord du *G-LOC*, le dernier cri en matière de chasseur de combat, vous aurez du mal à décrocher car vous avez chaque fois le choix entre trois missions différentes, situées dans des décors variés. On peut par exemple voler avec grâce entre les immenses rochers d'un canyon, au-dessus d'une usine d'armement, ou plus simplement d'îles exotiques perdues au milieu de l'océan - tout en dégommant joyeusement tout importun qui viendrait troubler votre méditation...

L'animation en 3D, rapide et fluide, rappelle les simulateurs de l'armée qui procèdent par images de synthèse. Quant aux décors, un peu plus travaillés que ceux de l'inévitable *After Burner* (auquel on ne peut s'empêcher de penser dès les premières secondes), ils raviront les disciples du Clint Eastwood de *Firefox*.... Mais au diable l'originalité ! Quand on aime la kermesse des aigles, on ne compte pas les munitions - même si chaque partie peut bien durer 10 minutes !

Pinball Willy

FLIMBO'S Quest

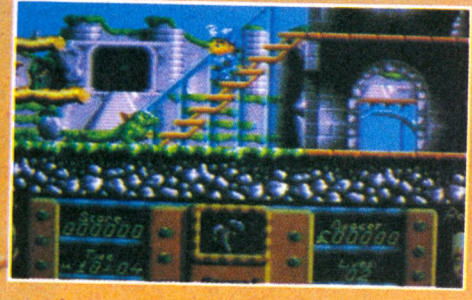
Prenez un petit personnage innocent, FLIMBO, ajoutez-lui un cœur brisé, une pointe d'héroïsme et une jolie demoiselle en détresse. Saupoudrez d'une foule de petits figurants, découvertes de professeurs dingues de mutations génétiques et vous aurez là tous les ingrédients pour composer un jeu d'aventure dans le style dessin animé.

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10 RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL/BOIS
Tél. : 48.57.65.52

ACE · VG FUN#1 · C+VG HIT! · STAR PLAYER

FLIMBO EST SÉRIEUSEMENT DÉTERMINÉ...
MAIS TELLEMENT MIGNON !!!

otos d'écran sur Amiga



S Y S T E M · 3

Disponible sur cassette et disquette C64, cassette et disquette Amstrad, Amiga et Atari ST

UBI ET ORBI

A l'instar de l'ensemble des éditeurs, Ubi Soft se démène comme un beau diable pour nous concocter une fin d'année aux petits oignons. Outre **Great Courts 2**, actuellement en préparation et dont la date de sortie n'est pas encore fixée, quatre autres jeux pointeront le bout de leur nez aux alentours du 20 septembre.

Tom & the Ghost met en scène un enfant de sept ans dont l'éducation laisse passablement à désirer. Lors d'un voyage en Ecosse, sur les traces de son père disparu prématurément, Tom, accompagné de sa mère Ellen, en vient à visiter un vieux château. Tandis qu'il part en escapade de son côté, sa mère subit l'envoûtement d'un esprit maléfique répondant au nom d'Endur et se retrouve traînée dans les oubliettes et les souterrains de la place-forte. Tom ne tarde pas à s'en apercevoir et tente de partir à sa recherche. C'est à cet instant qu'il va faire la connaissance de Sir Arrow, mort il y a 500 ans - un homme juste et bon de son vivant -, qui a juré de toujours venir au secours de la veuve et de l'orphelin (ce qui est le cas...). L'aventure commence lorsque Tom et Arrow partent sauver Ellen des griffes d'Endur. De nombreux obstacles les attendent...

Pick'n Pile apparaît comme complètement loufoque ! Un vrai casse-tête chinois comme on les aime. Le but : empiler des sphères de même couleur jusqu'à ce qu'elles s'effondrent sous leur propre poids. Bête comme chou, n'est-il pas ? Ouais, eh ben j'aimerais vous y voir ! Entre les bonus, les sabliers, les têtes de mort, les flammes etc., y a de quoi devenir dingo. Et tout ça se déroule sous chronométrage, histoire de rajouter du piquant ! Une chose est sûre, lorsqu'on a le virus *Pick'n Pile*, aucun antidote ne peut vous en débarrasser, un peu comme pour *Tetris*...

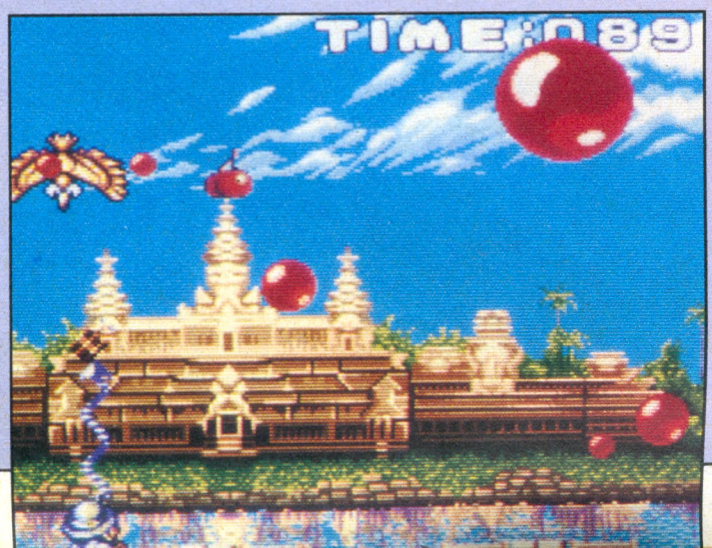
Encore un mot - concernant **The Teller**, dont la sortie sur Amiga est également prévue pour le 20 septembre.

RENTREE DES CRASSES !

Regardez bien ces deux photos... Voilà un petit jeu sympa dans lequel votre personnage (muni d'armes diverses) doit éliminer des bulles qui flottent sur l'écran.

Chaque fois qu'une sphère est touchée, elle se divise en deux plus petites et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles deviennent si minuscules qu'elles finissent par disparaître. Evidemment ces bulles, de plus en plus nombreuses, prennent un malin plaisir à rebondir de tous les côtés et à sauter sur le malheureux bonhomme - qui à chaque contact perd une vie.

Tout cela se révèle gentillet et, reconnaissons-le, plutôt original. Malheureusement, un léger détail ruine cette belle inventivité : les deux illustrations présentées proviennent de deux jeux différents (ou en tout cas aux noms différenciés). A ma gauche : **Oops Up**, de Demonware et à ma droite **Pang**, d'US Gold. La question est : qui a copié sur son voisin ? Une seule solution pour trouver la réponse, convoquer les candidats à l'oral. Comptez sur nous pour les faire parler - on vous transmettra les résultats dès la fin des épreuves...



Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Yves Zagnoni
Maquettiste :
Jean-Marc Gasnot
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Fabrice Delille
Didier, Patrick Gallo
Christian Gornas,
Laurent,
Ludovic Monnerat,
Jean-Marc Ouvré,T.-M.I.
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Carali, Coucho,
Cuneo, Jaap,
Larbi, Lerouge,
Lidwine, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Atelier André Michel,
Photocop
Impression:
Rotolaf
Dépôt légal :
3ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

OJD 1989

PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

SKYROCK

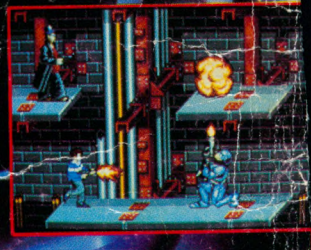
LA SUPERRADIO

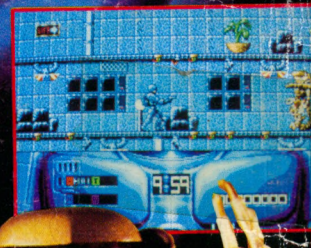
"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

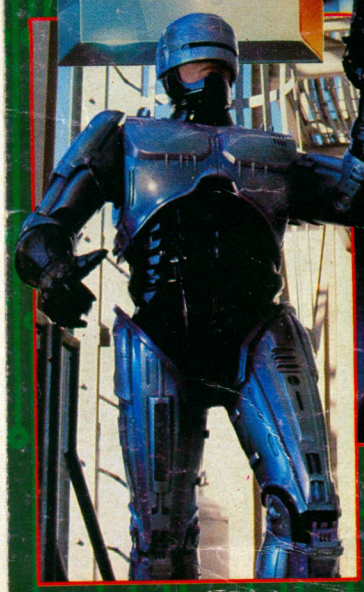
ROBOCOP 2™

MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.

ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP ALL RIGHTS RESERVED.







Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!
ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

CARTOUCHE AMSTRAD [GX 4000, 464+, 6128+]

CBM AMIGA
ATARI ST/STE

ocean®

ZAC DE MOSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675